ASM aktueller software markt

Die Computer-Software-Fachzeitschrift

Nr. 1 Special-Ausgabe

DM 9,80
sfr 9,80
ÖS 80,--

Knüller:

Spiele, Pläne und Poster

Knaller:

- Reise nach London
- EM-Finale '88 – Live

Die Computer-Software-Fachzeitschrift · Tests und Vorstellungen · Nr. 1 Special-Ausgabe ÖS 80 / sfr 9,80 / DM 9,80

Sie war fällig...

... die ASM-Sonderausgabe, die wir „Special" genannt haben. Ihr werdet Euch vielleicht wundern, daß wir Euch eine Art „Zeitung" anbieten. Der Grund ist denkbar einfach: Wir wollten Euch sechs supergroße Poster für Eure tristen Zimmerwände anbieten und fragten uns, in welcher Art wir das Ganze verpakken könnten. Da uns wie immer etwas einfällt (nun ja, manchmal...), „stießen" wir auf das allseits bekannte Zeitungsformat. Neben den tollen Wandbehängen haben wir einige News von den verschiedenen Software-Fronten für Euch vorbereitet. Gespickt wird das Ganze durch Trendmeldungen und zwei fantastische Wettbewerbe, bei denen man entweder eine Reise nach London gewinnen oder beim Fußball-EM-Finale '88 im Münchner Olympiastadion dabeisein kann. Daneben gibt's noch ein paar Videos und Software. Unser Special wird schließlich noch durch die ULTIMA RATIO-Karte abgerundet, die Euch beim Durchspielen helfen wird.
Und: Vergessen wollen wir doch bitte nicht unser 128 Seiten starkes Beiheft „Super-Hits", in dem Ihr wirklich jede Menge Pokes, Tips, Trends und Kopfnüsse finden werdet. Na, wie klingt das? Toll, nicht?
Ich sagte ja bereits: „Sie war fällig..." *(M.K.)*

ASM in Action! Einen „Bruchteil" der Crew sehen Sie auf dieser Montage!

Eure ASM-Special-Redaktion

asm special nr. 1

ASM aktueller software markt

Die Computer-Software-Fachzeitschrift

Special

IMPRESSUM

● **Herausgeber:** Axel Credè (verantw.) ● **Chefredakteur:** Manfred Kleimann (M.K.) ● **ASM-Redaktion:** Bernd Zimmermann (bez), Martina Strack (str), Astrid Ruuben (ru), Thomas Brandt (tb), Frank Brall (fb), Ottfried Schmidt (O.S.) ● **Freie Mitarbeiter:** philipp, uli, Stefan Swiergiel (ss), Peter Braun (pb), Robert Fripp (rob), Rudi Soltar (rs), hine, j.b., M.R., C.E. French (c.e.f.) und max. ● **Comics:** Stefan Bayer ● **Titel:** Mark Bromley ● **Layout:** M.B.M. New Pardon © Kassel ● **Satz:** GRUNEWALD. Satz & Repro GmbH, Lilienthalstraße 7-25, 3500 Kassel ● **Technische Herstellung:** Druckhaus Dierichs Kassel, Frankfurter Straße, 3500 Kassel ● **Vertrieb:** Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie in Österreich und in der Schweiz – Verlagsunion, Friedrich-Bergius-Straße 20, 6200 Wiesbaden, Tel.: (0 61 21) 26 60 ● **Anzeigenverwaltung (Inland):** Hartmut Wendt, Tronic- Verlag, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11 ● **Ausland/Public Relation (Büro Eschwege):** Hartmut Wendt, Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege. Tel.: (0 56 51) 3 00 11. **Anzeigenpreisliste:** Bitte Media-Unterlagen anfordern (Please contact us concerning your advertisement!) ● **Kleinanzeigen-Service und Abo-Verwaltung:** Annelie Credé, Linda Sesar, Tanja Mosebach ● **Urheberrecht:** Alle in **Aktueller Software Markt** veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages ● Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden

ASM TRONIC-VERLAG
Stad 35
D-3440 Eschwege
Tel.: (0 56 51) 3 00 11
Fax.: (0 56 51) 3 00 14

INHALT

Impressum 2
Poster: STAR TREK 3
Faery Tale Adventure 5
MASTERTRONIC – London-Reise zu gewinnen! 5
Poster: MASTERTRONIC 6
Poster: PINBALL WIZARD 7
Phalanx, Karate King 8
Kingsoft-News 8
Poster: SUPER SPRINT 9
Bad Cat, Space Quest, Stationfall 11
Poster: IN 80 DAYS AROUND THE WORLD 12
Poster: STARFOX 14
Gamma Games, Lurking Horror, Sram 15
Ultima Ratio – Die Karte .. 16/17
Neues aus Frankreichs Software-Küche 18
Rainbow Arts-News 20
Sector 90, Starfox 22
Satcom 23
ADDICTIVE – Wer will zum EM-Endspiel? Mit FOOTBALL MANAGER II nach München 23
Mr. Weems, Pulsator, Spaced out, Triaxos 25
Revs +, Bride of Frankenstein, Trio Hit Pak, Thunderbolt 28
Guild of Thieves, Breaker 29
Was ist los auf dem Low Budget-Sektor? 31

124 Seiten SECRET SERVICE als Zugabe

Na bitte! Der Stadtplan von Last Ninja! 17

Captain Kirk an Scotty:
Bereitmachen zum Beamen!

STAR TREK®

MIT DEUTSCHER ANLEITUNG
Grauimporte enthalten keine deutschen Anleitungen!

THE REBEL UNIVERSE

LOG-STARDATE 4107.23

Dem Befehl der Starfleet Kommandozentrale folgend hat die Enterprise die Quarantine-Zone passiert. Gerade erhalten wir eine weitere Anweisung:

An: Kapitän James T. Kirk, USS Enterprise
Befehl der Kommandozentrale
Nr. 12-Q2-6378B
Beginnen Sie die Transmission!
Absolute Priorität!

Information:

Vor einiger Zeit hat die Starfleet Kommandozentrale beschlossen, die diplomatischen Beziehungen der Planeten-Föderation zu einem bestimmten Bereich der Galaxie (nahe dem Sagittarius-Arm) abzubrechen. Dieser Bereich wird seitdem „Quarantine-Zone" genannt. Warum diese Isolation verhängt wurde, wissen bis jetzt nur die obersten Befehlshaber. Um den Erfolg Ihrer Mission zu garantieren, haben wir beschlossen, die Informationen an Sie weiterzuleiten.

In den letzten Monaten sind ca. 20 Raumschiffe der Planetenföderation zum Klingon Empire übergelaufen. Die Kommando-Zentrale sandte daraufhin weitere Schiffe in diesen Bereich, um die Rebellion zu stoppen. Sämtliche Raumschiffe brachen den Kontakt zu uns ab, bevor wir irgendeine nützliche Information bekommen konnten. Alles, was wir wissen, ist die letzte Position der Schiffe.

Alle Standorte befanden sich in einem bestimmten Bereich nahe dem Stern Dakiak. Dieses Gebiet scheint das Zentrum der Rebellion zu sein, und weitet sich immer mehr aus. Berechnungen haben ergeben, daß die Expansion in absehbarer Zeit auf die Planetenföderation übergreifen wird. Aus diesem Grund sah sich die Kommandozentrale gezwungen, die Quarantine-Zone total zu isolieren. Eine interstellare Barriere wurde errichtet – die Klein-Sphäre. Es ist unmöglich, diese Barriere zu durchbrechen. Nachdem die Enterprise in die Quarantine-Zone vorgedrungen ist, wurde der Gürtel total geschlossen. Die Enterprise ist jetzt – abgesehen von der Funkverbindung, völlig von der Kommandozentrale isoliert.

Wir haben Ihnen die Aufgabe übertragen, den Grund für die Rebellion zu finden und eine Einigung zu erzielen. Wenn die Mission erfolgreich verläuft, kann die Isolation aufgehoben werden. Das bedeutet Rettung für tausende von Sternen, nicht zu erwähnen die vielen Raumschiffe, die sich gerade in diesem Bereich befinden. Sollten Sie versagen, werden die Enterprise und die Bewohner der Quarantine-Zone für lange, lange Zeit gefangen sein...

ENDE DER NACHRICHT

Ich habe die Crew informiert. Laßt uns alle beten, daß wir erfolgreich sind!

Manfred Kleimann, ASM:
„Star Trek verfügt über ein ausgezeichnetes, ungewöhnliches Auswahlmenü. Es macht Freude, sich mehr mit diesem Spiel zu befassen, das erfrischend von anderen Produkten abweicht."

Bildschirmfotos von Happy Computer

- Grandiose 3-D-Vektorgraphik täuschend echt
- digitalisierte Bilder
- digitalisierter Original-Sound
- Graphik-gesteuertes Pull-Down-Menü
- starke strategische Elemente
- 1000 Solar-Systeme
- viele interessante Gegenstände
- 8 Lösungen
- Kontrolle über alle 7 Charaktere
- Mouse-Steuerung
- hohe Komplexität
- Parser

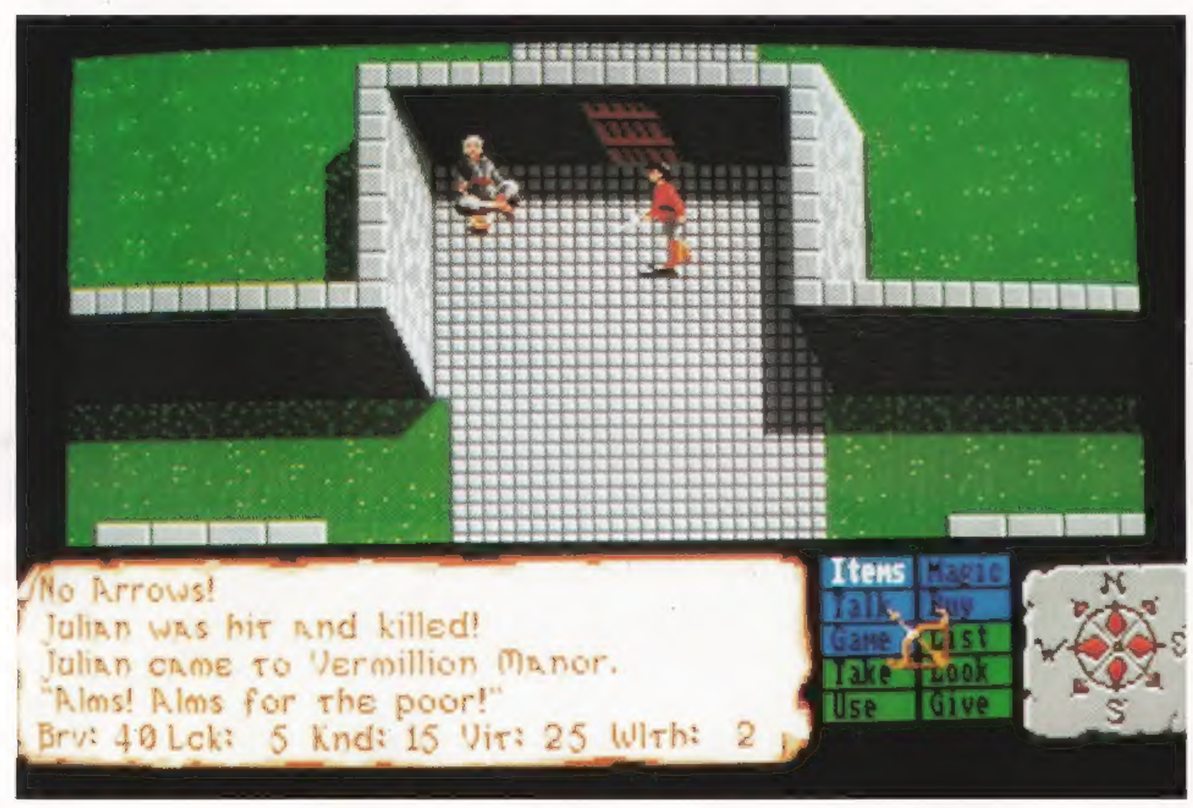
Einfach zauberhaft!

Von UWE WINKELKÖTTER

Programm: The Faery Tale Adventure, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Microillusions, California, USA, **Bezugsquelle:** u.a. Kaufhäuser

Amiga-Besitzer dürfen sich auf ein „Action-Adventure" der Superlative freuen! Von **MICROILLUSIONS** erschien das Programm **THE FAERY TALE ADVENTURE** auch bei uns in Deutschland, und es stellt wohl an Komplexität und Abwechslungsreichtum alles bisher auf diesem Gebiet Dagewesene in den Schatten! Das Game läßt wieder einmal erahnen, welche Fähigkeiten im Amiga stecken, wenn sie durch die richtige Software gefördert werden. Hier vorab einige beeindruckende Daten zum Adventure:

1. Riesige Landkarte von 100 x 144 Bildschirmflächen (etwa 1700 qm)
2. Hervorragende Grafik und Animation.



3. Steuerung per Joystick und Maus.
4. Zahlreiche Höhlen, Verliese und Schlösser müssen erforscht werden.

Der Hintergrund der Geschichte ist folgender:
Im Märchenland „Holm" droht „die dunkle Macht" die Herrschaft zu erlangen, und durch Plünderungen der Dörfer wurde ein heiliges Relikt, welches diese Macht bannen konnte, geraubt. Es handelte sich dabei um eine geschnitzte Skulptur. Die drei Brüder Julian, Philip und Kevin sind die letzte Hoffnung im kleinen Ort Tambry. Nacheinander ziehen sie ins Land, um die Aufgabe, den gestohlenen Talisman zu finden, letztendlich zu erfüllen. Jeder der Brüder hat besondere Fähigkeiten - so ist Julian besonders geschickt im Umgang mit Waffen, Philip besonders vom Glück begünstigt und Kevin hat mit seinem offenen und freundlichen Wesen eher die Möglichkeit, verschwiegene Zeitgenossen im Spiel schon mal zum Reden zu bringen. Nur mit etwas Gold und einem kleinen Dolch bewaffnet starten sie ins Abenteuer. Jedoch schon in der Stadt Tambry sind an einigen Stellen hilfreiche Gegenstände verborgen. So ist zum Beispiel auch ein Besuch in der Taverne sehr wichtig, da man dort Nahrung und ein Heilfläschchen kaufen kann, welches später in bedrohlichen Situationen sehr hilfreich sein kann. Ist man erstmal in der Wildnis, hat man einen sehr, sehr langen Weg vor sich, der mit vielen Gefahren (Monstern und Labyrinthen) gepflastert ist. Schatten, Skelette, Goblins und Orks treiben dort ihr Unwesen, wobei wenige Berührungen durch die Schatten bereits ausreichen, um ein Leben zu verlieren. Mit Schwertern, Keulen oder Langbögen bewaffnete Orks lauern immer dann hinter dem nächsten Felsen, wenn man am wenigsten damit rechnet. Vernichtet man im Kampf nicht alle Gegner, so entkommen u.U. Überlebende und holen Verstärkung. Dann heißt es: „Besonders aufpassen!" Es gibt im weiten Land aber auch gute Geister, die den Brüdern hilfreich zur Seite stehen wollen. So kann man z.B. Bettlern durch eine kleine Gabe wichtige Hinweise entlocken oder durch die glückliche Begegnung mit einigen sagenhaften Tieren bestimmte Probleme besser bewältigen.
Ein zu bezwingender Drache stellt den Abenteurer vor eine harte Bewährungsprobe - oder die Suche nach der Hexe und der Riesenschildkröte verlangen äußerste Konzentration. Nach einer Prophezeiung sind insgesamt sieben knifflige Teilaufgaben zu lösen, bevor es zum großen Duell mit dem chaotischen Magier kommt. Der Spielablauf ist immer ein anderer, da sich fast alle Gegenstände immer wieder an neuen Stellen befinden können, wenn man das Programm neu lädt. Verteilt werden auch immer wieder die Schlüssel, welche man dringend benötigt, um in einige Gebäude zu gelangen. Verschiedene Farben der Schlüssel machen die Suche nach dem richtigen Türöffner überschau- und lösbar. Für Handlungen stehen dem Abenteurer eine ganze Menge Kommandos zur Verfügung. Jeder Befehl wird durch das Anklicken mit der Maus eingeleitet – und alle nötigen Entscheidungen im Spiel können damit getroffen werden. Ein guter, mir bislang bei Computerspielen dieser Form noch unbekannter Effekt besteht darin, die Tages- und Nachtzeit absolut wirklichkeitsgetreu durch allmähliches Abdunkeln des Bildschirms zu erzielen. Dieser Trick ist hier sensationell gut gelungen – der Abenteurer sieht hier so tatsächlich um Mitternacht kaum noch die Hand vor Augen, es sei denn, er macht sich die magische Kraft eines speziellen Kristalls zunutze. Der lange Marsch durch die Landschaft „Holms" ist sehr abwechslungsreich und wird von grafisch beeindruckenden Wiesen, Wäldern, Feldern, Meeren usw. geprägt. Auch alle Gebäude im Spiel sind mit wirklich absoluter Realitätsnähe dargestellt. Das Spiel ist allerdings so umfangreich, daß hier gar nicht alles Erwähnung finden kann. Deswegen bewerte ich nur die wesentlichen Inhalte:
Die Grafik ist für diese Art Spiel bislang absolut unerreicht und verdient eine Höchstnote! Hervorragendes Scrolling in alle Richtungen sowie die sehr realistischen Bewegungsabläufe verdienen ein extra Lob. Die Atmosphäre ist dicht und hält sich über das ganze Spiel hinweg. Das Vokabular wurde durch kurze, aber völlig ausreichende Kommandos ersetzt, die über Icons oder über die Tastatur angesteuert werden können. Einzig und allein die Ausstattung des Spieles ist zu bemängeln: Neben der Diskette gibt es nur ein neun Seiten langes Begleitheftchen und eine kleine Landkarte, und das ist doch ein bißchen wenig. Trotzdem: Monatelanger Spaß mit einem großartigen Programm ist gewiß!

Grafik	11
Vokabular	(entfällt)
Story	10
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	10

Elefantenhochzeit?

(London) str. Hewson und Gremlin haben eine Vereinbarung zur gemeinsamen Vermarktung der Software-Produktionen getroffen. Diese Vereinbarung gilt zunächst bis Weihnachten, danach soll über eine längerfristige Zusammenarbeit entschieden werden. Ian Stewart, der Gremlin-Boss, ist's zufrieden. „Hewson-Produkte haben einen hohen Standard, und ich denke, daß die beiden Firmen sehr gut zusammenarbeiten werden." Seine Firma wird alle europäischen Aktivitäten des Labels übernehmen, und man hofft, zu Beginn des kommenden Jahres die Weltrechte zu erhalten. Da darf man ja gespannt sein, ob im Januar die Elefantenhochzeit stattfindet.

Archimedes bringt's

(London) str. Archimedes, der neue 32-Biter aus dem Hause Acorn, gewann vor kurzem in England einen Preis für die neuen Möglichkeiten, die dieser Computer für die Zukunft eröffnet. Welche Möglichkeiten in dem „englischen Amiga" stecken, sieht man z. B. an einem neuen Game von Superior Software: Zarch. Hier wird eine 3-D-Landschaft in alle Richtungen gescrollt. In die sehr realistische Darstellung (mit Schatten) wurden 256 Farben integriert. Ca. 60 DM kostet das Super-Game. Trotz allem ist man bei Acorn nicht ganz zufrieden. Die Halbjahresergebnisse weisen einen Verlust von 1,38 Millionen Pfund aus (ca. 4,2 Mio Mark), der Jahresabschluß soll besser werden.

MASTERTRONIC

Die meistverkaufte Marke in Europa!!

Wie könnt Ihr ein Wochenende in **LONDON** gewinnen?

Wenn Ihr folgende Fragen beantwortet:

1) Wie heißt unser Geschäftsführer in Deutschland?

2) Was für ein Landsmann ist er?

3) Wieviel verschiedene Titel bietet Mastertronic für den C-64?

1. Preis: 1 Wochenende in LONDON, u. a. Superhotel – am Ufer der Themse für 2 Nächte. Besuch bei Mastertronic London und natürlich Mme Tussaud

50 weitere Preise: Mastertronic-Spielpaket

Antworten auf eine Postkarte mit dem Kennwort „Mastertronic" schreiben, und absenden an Tronic-Verlag, Postfach 87 0, 3440 Eschwege.

Einsendeschluß ist der 15. Februar 1988

Antworten:
1. _____
2. _____
3. _____

Name: _____
Straße: _____
PLZ/Ort: _____

Bitte Computertyp angeben!
(Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen)

ARCADE GAMES

DIE SPIELHALLE AUF DEM COMPUTER

TRÄUMT NICHT JEDER SPIELEFAN VON EINEM EIGENEN SPIELHALLENAUTOMATEN? UMSO SCHÖNER IST ES, DASS MAN FÜR DIESE ACTIONGELADENEN SPIELE GAR KEINEN AUTOMATEN BRAUCHT! MIT DEN ARCADE GAMES VON ACTIVISION UND ELECTRIC DREAMS KANN MAN SICH DAS VERGNÜGEN GANZ EINFACH AUF DEN HOME COMPUTER HOLEN.

WONDERBOY

WONDERBOY'S Freundin wird entführt. Als Kavalier scheut WONDERBOY natürlich keine Gefahr und macht sich auf den Weg, seine Liebste zu befreien. Doch Bären, Schlangen, stechwütige Killer-Bienen und Monster können seiner Reise schnell ein Ende setzen. Wie gut, daß WONDERBOY sein Skateboard dabei hat, um den üblen Zeitgenossen zu entkommen.

Erhältlich für Commodore 64/128 Cassette und Diskette
Schneider CPC Cassette und Diskette

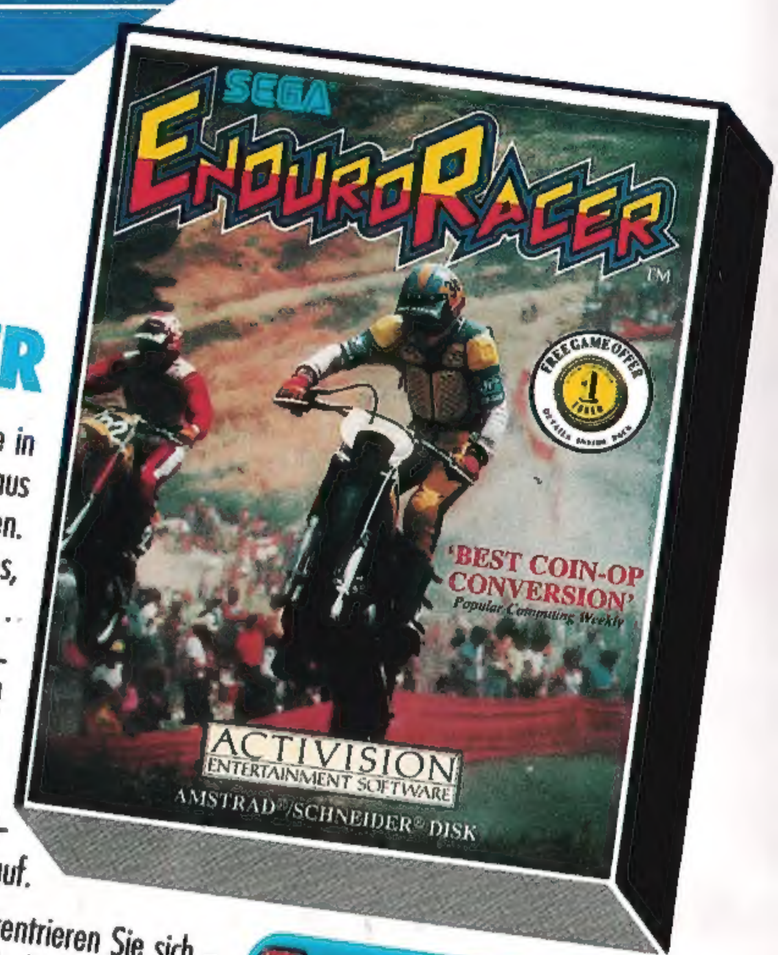
ENDURO RACER

...Unvermittelt verwandelt sich die Rennstrecke in eine sandige Piste. Der Fahrer neben mir fliegt aus der Kurve, um Haaresbreite kann ich ausweichen. Plötzlich bin ich mit an der Spitze des Feldes, doch dann....

Ihr Motorrad erreicht 199 km/h, aber je langsamer sie sind, desto manövrierfähiger sind sie. Und dies ist wichtig: Überall treffen sie auf Hindernisse, Felsbrocken und Lastwagen liegen auf der Straße, Wasser- und Sandhindernisse tun sich vor Ihnen auf.

Konzentrieren Sie sich – die Konkurrenz ist Ihnen auf den Fersen.

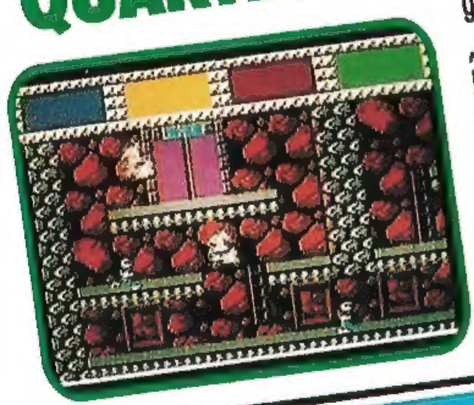
Erhältlich für: Commodore 64/128 Cassette und Diskette, Schneider CPC Cassette und Diskette



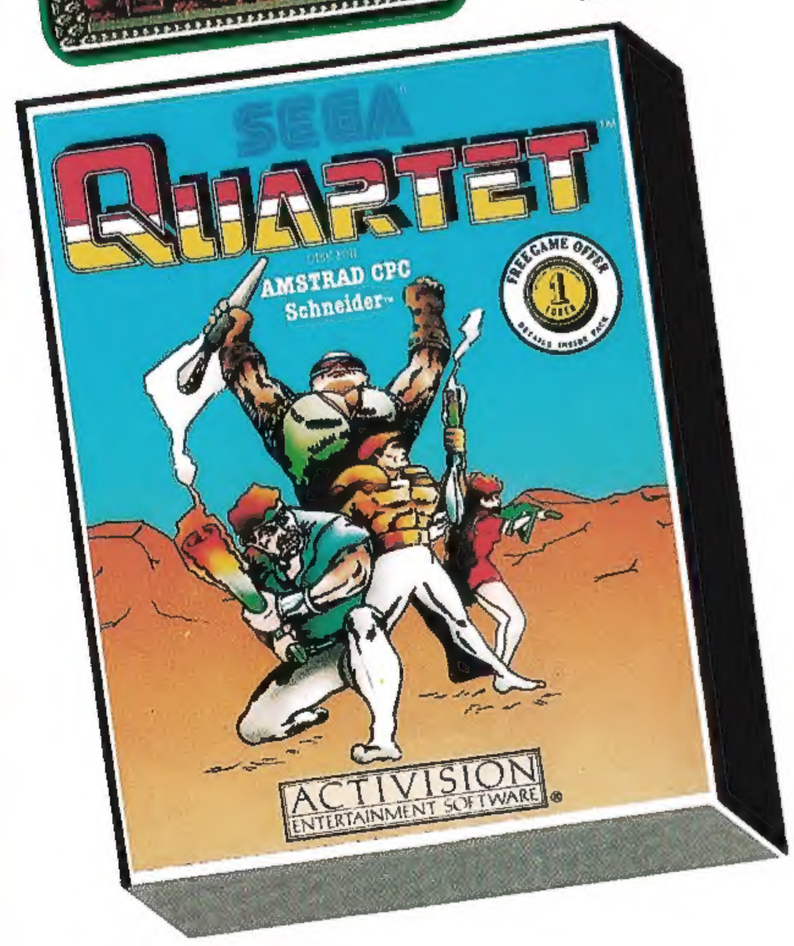
BRANDAKTUELL

QUARTET

Eine verhängnisvolle Nachricht erschüttert das Universum. Die Weltraumkolonie „06" wurde angegriffen. Es gibt nur eine Rettung: „QUARTET"!
Nur diese draufgängerischen 4 können dem Unheil die Stirn bieten.



Erhältlich für Commodore 64/128 Cassette und Diskette
Schneider CPC Cassette und Diskette



SUPERSPRINT

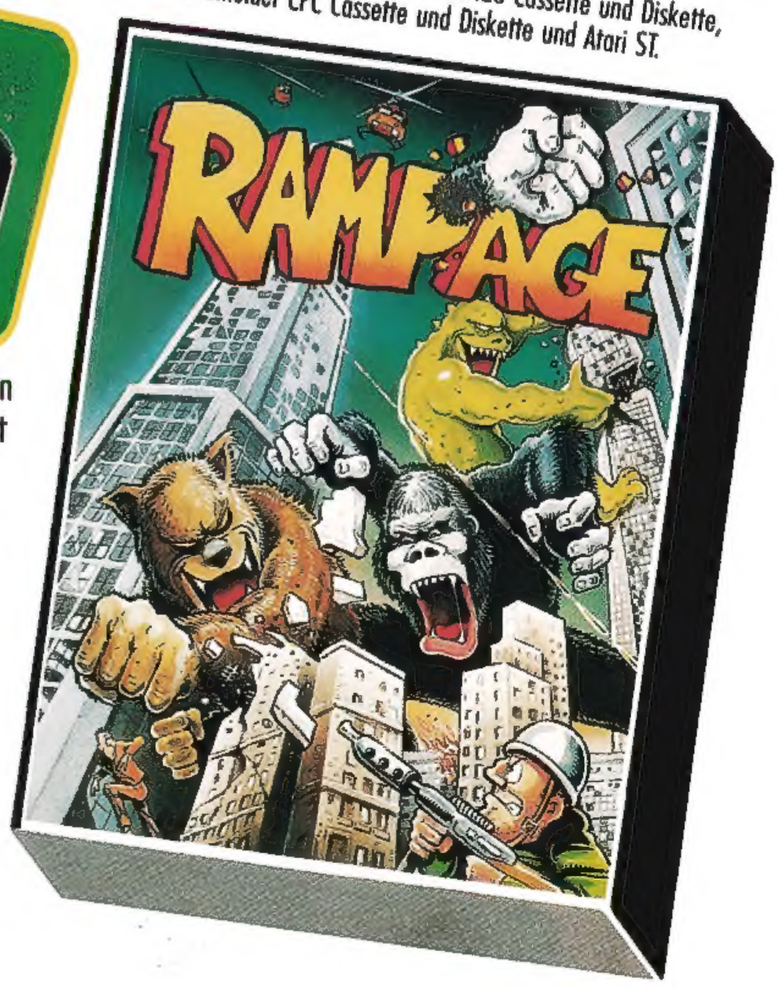
Beim Anblick vom SUPERSPRINT würde Nicki Lauda erblassen, denn dies ist kein gewöhnliches Formel-1-Rennen. Ob nun allein oder zu zweit – SUPERSPRINT ist eines der härtesten Kopf-an-Kopf-Rennen.
Von wegen immer nur im Kreis oder höchstens ein paar Schleifen fahren – die 8 verschiedenen Rennstrecken in diesem Programm beinhalten Sprungschanzen, Tore, die sich plötzlich öffnen oder schließen, versteckte Abkürzungen, Über- und Unterführungen und Kurvenerhöhungen. Aber das ist bei weitem noch nicht alles. Hindernisse, wie Ölspuren, Wirbelstürme und Absperrungen machen Ihnen das Leben schwer. Nebenbei sollten Sie auch noch die „Goldenen Schraubenschlüssel" einsammeln, um Bonus-Punkte zu kassieren.

Erhältlich für Commodore 64/128 Cassette und Diskette, Schneider CPC Cassette und Diskette und Atari ST.

Demnächst: RAMPAGE

Hier können sich die Spieler in randalierende Monster verwandeln. Wie wäre es mit George – dem Gorilla, Ralph – dem Werwolf oder Lizzie – der Echse? Gröhlend und raufend machen sich die 3 auf den Weg durch 85 Städte – und das in 768 Tagen. Toben Sie sich 'mal richtig aus!

Erhältlich für Commodore 64/128 Cassette und Diskette, Schneider CPC Cassette und Diskette und Atari ST.



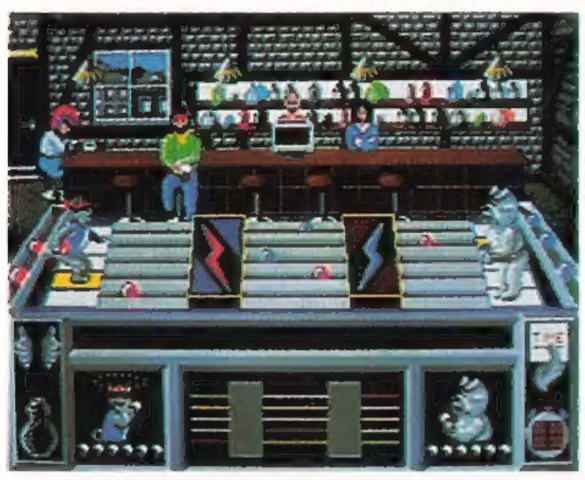
Activision Deutschland GmbH · Postfach 76 06 80 · 2000 Hamburg 76.
Exclusiv Distributor: Ariolasoft
Vertrieb Österreich: Karasoft (Exclusiv Distributor) · Vertrieb Schweiz: Thali AG (Exclusiv Distributor)
Grauimporte enthalten keine deutschsprachigen Anleitungen.

Katz und Maus

Von THOMAS BRANDT

Programm: Bad Cat, **System:** Atari ST, (C-64, Amiga), **Preis:** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Rainbow Arts, Gütersloh, **Bezugsquelle:** u.a. Joysoft, Köln/Düsseldorf.

Der Ideenreichtum der Programmierer kennt anscheinend keine Grenzen. **RAINBOW ARTS** aus Gütersloh stellt dies einmal mehr unter Beweis. **BAD CAT** nennt sich eins der neuen Produkte von der jungen Truppe. Wenn Sie dieses Spiel gesehen haben, werden auch Sie feststellen können, daß sich die Programmierer unseres Landes nicht zu verstecken brauchen. Für unsere Leser habe ich die Atari-ST-Version unter die Lupe genommen. Der Beginn ist vielversprechend! Meine Lauscher vernehmen einen tollen Sound. Auch das erste Szenenbild beeindruckt mich. Wie es sich gehört, begrüßt mich der Kater mit einem kurzen „Juhuhu". Wollen wir doch mal sehen, was der nette Bursche auf dem Kasten hat. Allen zoologischen Erkenntnissen zum Trotz läuft die Spielfigur auf den beiden Hinterbeinen. Ein gestiefelter Kater ohne Stiefel. Gut durchtrainiert lasse ich das Tierchen erst einmal mit ein paar Rollen über die Mauern springen. Das Publikum im Park honoriert dies mit entsprechendem Beifall. Sollte der Kater jedoch noch etwas ängstlich sein, wird er von den Zuschauern hämisch belacht. Fritz, wie ich meine Spielfigur mittlerweile liebevoll getauft habe, verletzt sich auch nicht schwerwiegend oder verliert gar ein Leben. Patzt das graue Tierchen, dann erscheint lediglich eine kleine weiße Wolke mit einem deutlich zu vernehmenden „Boing".

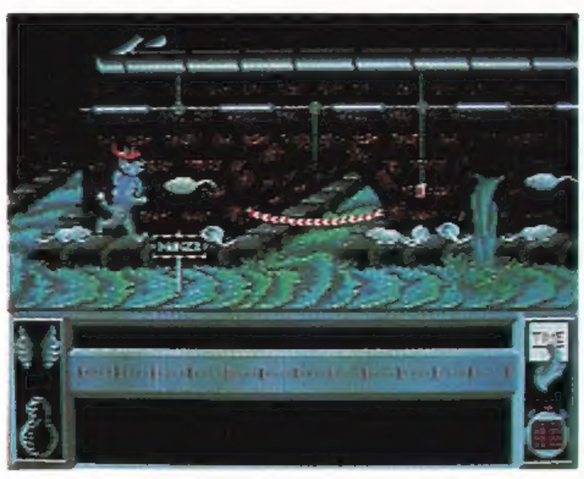


Fritzens einziger Gegner ist die Zeit. Ist sie abgelaufen, so bekommt man keine Bonuspunkte, sofern man nicht das Ziel erreicht hat. Trotzdem geht das Spiel weiter, was mich doch sehr beruhigt. Es fängt nämlich gerade an, Spaß zu machen. Nachdem ich mich mehr oder weniger erfolgreich durch den Park gekämpft habe (auf einem Ball balanciert, an Stangen gehangelt, unter Stangen durchgekrabbelt und mit Hilfe eines Trampolins Mauern übersprungen), steigt Fritz auf seinen Chopper.

Der neue Spielort muß erst mit dem Motorrad erreicht werden. Ein Stadtplan baut sich auf dem Bildschirm auf, und ein winziger, gelber Punkt stellt den Kater auf seiner Maschine dar. Leider jedoch sieht die Polizei einen Kater auf einem Motorrad nur sehr ungern und verfolgt deshalb den kleinen Heizer. Hat Fritz trotz aufregender Verfolgungsjagd ein kleines rot blinkendes Quadrat erreicht, geht es mit sportlichen Höchstleistungen weiter.

Jetzt heißt es Symbole auf einer Leiste am oberen Bildschirmrand abzuschlagen. Keine leichte Aufgabe, wenn man bedenkt, daß man nur zwei kleine Landeflächen auf dem Wasser hat. Aber auch an dieser Wettkampfstätte ist einem der Beifall der Zuschauer gewiß. Mit einer weiteren heißen Fahrt durch die Stadt erreichen Sie den nächsten Ort des Geschehens.

Diesmal geht es in die Kanalisation der Stadt. Etwas dunkel hier! Ah, ein Druck auf den Lichtschalter bringt die große Erleuchtung. Hier wimmelt es nur so vor Ratten. Alles kein Problem für Fritz. Er darf nur nicht zwei Ratten gleichzeitig berühren, sonst fällt er in die stinkende Brühe. Natürlich ist auch der Kontakt mit allen anderen



Sachen zu vermeiden. Später taucht ein Bär auf, der mit Ratten nach dem grauen Tierchen wirft. Einzige Lösung: Man kommt nur an dem Teddy vorbei, wenn man das Licht ausknipst. Auf der anderen Seite sollte man es allerdings wieder anschalten. Haben wir bis zu diesem Zeitpunkt tapfer gekämpft, so gelangen wir auf dem Stadtplan zum letzten Spielort.

Zum Schluß geht es in die Kneipe. Dort stehen sich Fritz und der Teddy auf einer

Kegelbahn gegenüber. Die Tücke bei diesem Spiel liegt in der Bahn. Die Kegelkugel kommt auf der anderen Seite nie dort raus, wo man sie reingeschoben hat. Die Strafe für einen eingefangenen Treffer ist im Normalfall keine echte Strafe. Der Getroffene muß an der Theke ein Bier trinken. Nach sechs Bier ist der Verlierer so voll, daß das Spiel beendet ist. Man achte bei diesem Spiel vor allem auf die Manieren des Teddys. Nach jedem Bier nämlich rülpst das Tierchen herzhaft. Somit ist das Spielende erreicht. Zufrieden sitze ich vor der High-Score-Liste: Platz 5 ist für den Anfang nicht schlecht.

Zum Abschluß bleibt die Feststellung, daß BAD CAT sich wirklich sehen lassen kann. Der Sound und die Grafik sind die hervorstechenden Merkmale dieses Spiels. Auch dem Spielablauf kann man ruhigen Gewissens das Prädikat „Gut" geben. Das erste Mal, daß es angenehm ist, einen Kater zu haben!

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8

Als das Licht ausging

Von BERND ZIMMERMANN

Programm: Space Quest, **System:** Atari ST (getestet), IBM, **Preis:** Atari ST ca. 85 Mark, IBM ca. 100 Mark, **Hersteller:** Sierra-On-Line, USA, **Bezugsquelle:** Fachhandel.

Fast ein Jahr hat es gedauert, bis die beiden **SIERRA-ON-LINE**-Produkte *KING'S QUEST III* (besprochen in ASM 10/87) und **SPACE QUEST** hierzulande über die Verkaufstheken der Händler gehen konnten. Wer trotzdem bis zum endgültigen Erscheinen ausgeharrt hat, der wird, zumindest mit SPACE QUEST, eine herbe Enttäuschung erleben. Das Programm, welches als „3-D animated adventure ... with superb graphics" apostrophiert wird, ist ein in einer fernen Zukunft auf einem außerhalb unserer Galaxie gelegenen Planeten angesiedeltes Adventure, das weder die besagten „hervorragenden Grafiken" bietet noch durch eine besonders originelle Handlung den Spieler länger als unbedingt nötig am Monitor fesselt.

Die Story, von der man den Eindruck bekommt, daß sie in einer feucht-fröhlichen Stammtischrunde zurechtgeschustert worden sein muß, läßt sich wie folgt umreißen: Auf dem Planeten Earnon gehen die Lichter aus, alldieweil seine Sonne (aus welchen Gründen auch immer) das Strahlen eingestellt hat. Nun wird es nicht nur langsam kühl, nein, auch die Lebensmittelvorräte gehen zur Neige, weil ohne Sonne halt nichts so recht gedeihen will. Earnons Bewohner sind aber nicht dumm, und flugs entwickelt man eine Maschine, mit der man einen der bereits früher erloschenen Planeten in der Nachbarschaft in eine neue Sonne mit all ihrer Pracht umwandeln kann. Hierzu wird eigens ein Weltraumlabor mit der nötigen Ausrüstung geschaffen, auf dem Ingenieure und Wissenschaftler ihren so wichtigen Forschungen nachgehen. Das Ganze läßt sich auch gut an, doch kurz bevor man die Maschine in Betrieb nehmen will, kommt eine Horde von interstellaren Piraten auf den Plan, die der Ansicht sind, daß man den Sternengenerator (so der offizielle Name des Geräts) ja auch ganz gut für die eigenen Zwecke gebrauchen könnte. Also wird in dem Labor kurzerhand „Klar Schiff gemacht", will sagen, es wird gekapert, seine Insassen werden der Reihe nach umgelegt (außer einem, nämlich Ihnen), und die Maschine wechselt somit den Besitzer. Das darf natürlich nicht sein, und somit haben wir auch unsere Aufgabe ermittelt, nämlich den ollen Piraten den Sternengenerator wieder abzuluchsen. Dämlich, gelle?

Nun gut, soweit die schicksalsschwangere Vorgeschichte, doch nun wird es erst so richtig bitter; nun nämlich ist der Spieler

an der Reihe, in die Handlung eingreifen zu müssen (und das will man sich ja nun mal nicht nehmen lassen, wenn man eine Menge Geld für ein Programm ausgegeben hat). Zunächst wird dem Spieler eine Grafik „beschert", über die selbst der Spectrum ins Schmunzeln geraten würde. Ein kleines Männchen (richtig geraten, das ist unser Held) stiefelt mit kantigen Bewegungen durch die Gegend, bewegt durch Keyboard, Joystick oder Maus, und macht dabei alles in allem eine mehr als unglückliche Figur. Hat man sich mit der schwachen, detailarmen Grafik so halbwegs angefreundet, so folgt aber sogleich der nächste Schock: Der miserable Parser. Dieser nämlich nimmt sich recht bescheiden aus, um nicht zu sagen dürftig. Die meisten meiner Eingaben stießen bei dem guten Jungen (dem Parser, meine ich) auf Unverständnis; abgesehen von einigen wenigen Standardkommandos reagierte er auf meine Texteingaben mit „I don't know dies" und „I don't know jenes". Mehr als nervig!

Doch damit nicht genug. Auch die enorm langen Nachladezeiten beim Betreten neuer Räume, während dessen man ein Zigarettchen rauchen, einen Kaffee (zum Wachbleiben) trinken oder (falls der Kaffee nichts genützt hat) sich ein Weilchen aufs Ohr legen kann, lassen die Motivation des Spielers nicht unbedingt steigen.

SPACE QUEST, als ein Adventure der oberen Preisklasse, grenzt in meinen Augen an eine programmiertechnische Unverschämtheit, denn für sage und schreibe 85 Mark sollte man von einem Produkt doch wohl mehr erwarten können! Also, Leute: Laßt Euer gutes Geld im Portemonnaie, kauft Euch etwas anderes dafür, oder haut es beim Pokern auf den Kopf. Aber gebt es nicht für ein Programm aus, das bestenfalls in der Mülltonne einen ihm gebührenden Platz finden würde! (Noch eine Warnung zum Schluß: *Space Quest II* ist bereits in Vorbereitung; sollte SIERRA auf dessen Veröffentlichung „bestehen", so schaut Euch dieses Nachfolge(mach)werk erst einmal an, bevor Ihr es kauft!)

Grafik	3
Story	2
Atmosphäre	1
Vokabular	1
Preis/Leistung	1

„Floyd is back !"

Von ULRICH MÜHL

Programm: Stationfall, **System:** Amiga, (MS-DOS, Apple II, C-64, Schneider CPC, Atari ST/XE/XL), **Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Infocom/Activision, Hamburg, **Bezugsquelle:** Fachhandel.

Hier ist die gute Nachricht für alle Planetfall-Spieler (und natürlich auch für alle anderen Infocom-Liebhaber)! Steve Meretzky, der Autor von *Planetfall* und *Leather Goddesses of Phobos* (um nur zwei seiner Titel zu nennen) hat sich ins Zeug gelegt und einen Nachfolger zu Planetfall geschaffen. Mit **STATIONFALL** unterstreicht **INFOCOM** einmal mehr, wer auf dem Textadventuresektor das Sagen hat, da es wieder einmal ein in jeder Hinsicht brillantes Programm ist!

Die Story setzt fünf Jahre nach den Vorfällen auf Resida (*Planetfall*-Spieler wissen Bescheid) ein. Inzwischen ist man zum Leutnant Erster Klasse avanciert und muß nirgends mehr den Müll wegräumen. An die Stelle der Reinigungsarbeit ist nun aber seit fünf Jahren die Papierarbeit getreten ....ächz! Dies wird sich aber noch am heutigen Tage ändern, da man die Mission bekommen hat, von seinem Raumschiff aus auf eine nahegelegene Raumstation zu fliegen, um eine Raumschiffladung „Request For Stellar Patrol Issue Regulation Black Form Binders Request Form Forms" (das sind Antragsformulare für Antragsformulare für schwarze „Stellar Patrol"-Antragsformularordner) abzuholen. Durch diese „aufregende" Mission motiviert, latscht man also, alle nötigen Ermächtigungspapiere bei der Hand, los, um sich einen Droiden aus dem Droidenaufbewah-

Fortsetzung Seite 16

S·T·A·R·F·O·X

Vor langer, langer Zeit, fern im Universum, gab es ein Planetensystem, genannt Hyturian, und dort herrschte Friede. Die Bewohner hatten nach jahrhunterelangem Gemetzel gelernt, ihre Konflikte friedlich beizulegen. Und wie jedes friedliche Volk legten die Hyrturianer Wert darauf, sich gegen Störenfriede von außen zu schützen. Aus diesem Grunde wurde ein Schutzwall um die acht Planeten konstruiert, der Rubikon. Außerdem wurde jeder Planet durch einen Tubus geschützt, der ihn unsichtbar machte.

Nach der obligatorischen Friedensperiode, die es in Science-Fiction-Geschichten immer nur dann gibt, wenn ein Unglück bevorsteht, kündigt sich jetzt in der Tat eine Katastrophe an: Durch einen Riß im Rubikon konnte ein mörderischer Planet eindringen, der alles vernichtet, was sich ihm in den Weg stellt.
Hyturian muß gerettet werden!

Glücklicherweise verfügt das Planettensystem über Mr. Universum in Sachen Raumschiffbau, und dessen neuestes Werk „Starfox" ist vom Feinsten. Bleibt nur noch, einen geeigneten Piloten zu finden.

Wie wär's mit Ihnen?

Also los, schwingen Sie sich ins Cockpit.

Erste Aufgabe: Sich mit den Instrumenten vertraut zu machen.

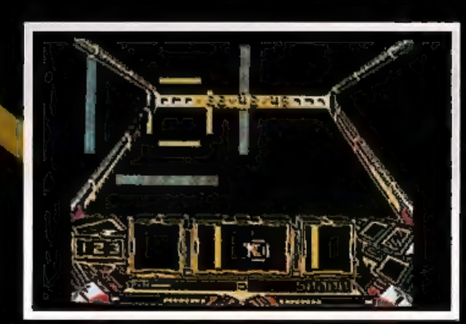
Durch ein Fenster können Sie einen ausgezeichneten Weltraum-Panorama-Blick genießen. Absolute Kontrolle garantieren zwei seitliche Screens, Joystick und Tastatur sowie ein Scanner, vor dessen Adlerauge kein Feind sicher ist. Beste Orientierung bietet der Holocube, ein 3-D-Würfel mit Weltraumkarte, auf dem die Position des Starfox und sämtliche andere bekannten und unbekannten Flugobjekte deutlich werden.

Ist alles klar? Dann schießen Sie los in den Weltraum. Halt, es fehlt was: Waffen! Doch auch dafür ist gesorgt. Docken Sie an einem der Planeten an. Man wird Sie reichlich ausstatten!

Und jetzt kann endlich die Mission beginnen, der knallharte Kampf gegen skrupellose Feinde! Von jetzt an sind Sie völlig allein...

MIT DEUTSCHER ANLEITUNG
Grauimporte enthalten keine deutschen Anleitungen!

- *8 Level*
- *8 verschiedene Planeten mit jeweils 1 Mutterschiff*
- *umfangreiche Waffensysteme*
- *3-D-Karte des Weltraumes mit Zoom-Funktion*
- *Autopilot*
- *Joystick- und Tastatur-Steuerung*
- *hervorragende Animation*



ASM: „Hier hat man ein Programm, das (...) noch so manchen Abend füllen wird. Auch wenn man für das gleiche Geld drei Low-Budget-Programme bekommt, sollte man Starfox vorziehen. Es lohnt sich!"

Erhältlich für Commodore 64 und Schneider CPC

Three Sizes fit all!

Von MANFRED KLEIMANN und PHILIPP

Programm: Gamma Games, **System:** IBM & Kompatible, **Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** Advance Software, Harlow, England, **Bezugsquelle:** u.a. Glass House Games, Felsberg.

Gleich drei Spiele wurden von **ADVANCE** auf die Magnetschicht der biegsamen Floppy-Disc „installiert". Es handelt sich bei den sogenannten **GAMMA GAMES** um eine Zusammenstellung von drei „Brettspielen", die nun der Versoftung auf dem IBM (bzw. Kompatible) „anheimgefallen" sind. Wer also gern gleich drei klassische Games auf einmal im Sack haben möchte, darf sogleich zugreifen. Zunächst schon mal gleich zwei Dinge vorweg: 1.) Der Beipackzettel ist u.a. in Deutsch; 2.) die Spiele sind nicht unbedingt für Super-Profis (dafür ist z.B. die Spielstärke des SCHACH-Programms nicht hoch genug). Womit wir schon beim ersten Programmpunkt wären – **CHESS.**

Diese Variante kommt der der meisten Computer-Schachs sehr nahe. Wenn sich vor Ihnen der Bildschirm aufbaut, werden Sie zunächst nach der Wahl der Farbe gefragt („Y" für Weiß; „N" für Schwarz). Das Ziehen erfolgt ebenfalls nach gewohnter Manier, d.h. die Eingabe wird in algebraischer Schreibweise vorgenommen. Das Programm beherrscht zudem alle üblichen Schachregeln inklusive Rochade und en passant und bietet darüberhinaus noch einige Manipulationsmöglichkeiten, die man einfach mit der Enter-Taste abrufen kann. So kann die Bedenkzeit des Computers pro Zug oder für das gesamte Match festgelegt werden, Figuren können wahlweise vom Brett genommen, der Spielstand abgespeichert oder geladen werden. Außerdem kann man die Seiten tauschen, einen Vorschlagszug ausgeben lassen oder gegen einen anderen menschlichen Gegner antreten. Mehr dürften auch die wahren Schach-Enthusiasten kaum verlangen können. Die Grafik geht in Ordnung, denn alle Figuren sind klar zu identifizieren. Es muß ja nicht immer 3D sein, gelle?

BACKGAMMON

Auch dieses beliebte Brettspiel folgt in dieser Computer-Version allen internationalen Regeln. Zusätzlich wird hier auch noch um Geld gespielt, wer also mal eine kleine Zockerpartie starten will, ist mit diesem Programm bestens bedient. ADVANCE hat sich mit der Programmierung von Backgammon wirklich viel Mühe gegeben, denn der Computer ist spielstark und die Grafik ist hervorragend. Beim Würfeln rollen beide Würfel sogar in einer 3D-Vektor-Grafik aufs Brett, für Realitätsnähe ist also bestens gesorgt.

VIER GEWINNT

Der letzte im Bunde ist schon ein kleiner Strategieklassiker, der viel Spielwitz und wenig Regeln erfordert. Auch hier erweist sich der Rechner als starker Gegner, sofern man in den höheren Leveln spielt. Als kleiner Gag gibt es zwei Figürchen, die die Spielsteine in den entsprechenden Schacht werfen. Leider wirken sie recht hölzern und sind auch mittelmäßig animiert, aber das tut dem Spielspaß keinen Abbruch. Sogar an einen Vorschlagszug für den menschlichen Gegner wurde gedacht, sofern diesem nichts einfällt. Vier gewinnt ist also auf jedem Fall eine gelungene Umsetzung und ein nettes Bonbon neben den beiden Klassikern Schach und Backgammon.

Alles in allem kann man ADVANCE zu dieser Programmsammlung nur beglückwünschen, denn alle drei Spiele sind technisch und grafisch einwandfrei. Lediglich das Schachprogramm besitzt keine allzu hohe Spielstärke, aber es reicht mit Sicherheit aus, um Hobbyspieler zu schlagen. Zudem sind die Games allesamt Klassiker mit einem hohen Spielwert und machen dementsprechend viel Spaß. Die Besitzer eines IBM-PC's werden diesen Sampler zu schätzen wissen.

Grafik	**8**
Handhabung	**9**
Technik	**9**
Spielwert	**9**
Preis/Leistung	**10**

Richtig gruselig, richtig spannend, richtig gut!

Von ULRICH MÜHL

Programm: The Lurking Horror, **System:** IBM & Kompatible (C-64, Amiga, Apple II, Schneider CPC, Atari ST/XE/XL, Mac), **Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Infocom/Activision, Hamburg, **Bezugsquelle:** u.a. Joysoft, Köln.

Es ist Abend. Die Dunkelheit hat sich längst wie ein finsterer Mantel über das Land gelegt, das von einem rasenden Schneesturm gepeitscht wird. Genau das richtige Wetter, um zuhause am warmen Kamin zu sitzen und **INFOCOM'S** neues Textadventure **THE LURKING HORROR** zu spielen. Bei „The Lurking Horror" ist die Ausgangssituation dieselbe. Der einzige Unterschied besteht darin, daß man nicht am warmen Kamin sitzt, sondern sich in der Uni befindet und bis zum nächsten Morgen ein zwanzigseitiges Schriftstück anzufertigen hat.

„Normalerweise", könnte man denken, würde man sich hinsetzen und schreiben wie ein Verrückter. Da dies allerdings ein Adventure von Infocom ist, ist dem aber nicht so. Stattdessen fange ich an, mich ein wenig im Computergebäude der Universität (dort habe ich auch angefangen) umzusehen. Hierbei mußte ich erstaunt feststellen, daß es auf Universitäten noch erheblich mehr „menschliche" Wesen gibt, als nur Professoren und Studenten.... Aber von Anfang an: Da es mir in den oberen Etagen und auf dem Dach (bibber!) viel zu langweilig (oder kalt) ist, beschließe ich, mich mal ein wenig im Keller umzusehen. Schon im Aufzug (zum Treppenlaufen war ich zu faul) finde ich einen höchst nützlichen und zudem unerlässlichen Gegenstand. Unten angekommen, habe ich dann sogleich mein erstes „Rendezvous" mit einem recht seltsamen Bengel, der aber sogleich Reißaus vor mir nimmt, seltsam! Bei einer weiteren Untersuchung des Kellers finde ich dann ein paar Elektrikerhandschuhe (wer weiß, wozu die gut sind?) und ein Brecheisen (könnte doch auf mehr als nur eine Art ein recht nützlicher Gegenstand sein!), sowie, allerdings in einem angrenzendem Labor, eine Flasche mit einer geheimnisvollen dampfenden Flüssigkeit. Richtig interessant wird es aber erst, wenn man, noch ein weiteres Stockwerk tiefer, etwas höchst Verlockendes findet, aber ich will ja nicht alles verraten! (hehe!) Wenn man sich auf jeden Fall einmal so richtig gruseln möchte, sollte man sich The Lurking Horror, das zudem alle Infocom-Qualitäten, wie hervorragende Texte und eine tolle Atmosphäre aufweist, sofort zulegen. Wenn man spielen möchte, sollte man aber sicherstellen, daß sich noch jemand im Haus befindet und daß man in der Nacht nicht noch einmal in den Keller gehen muß. Denn wer weiß, was dort für Kreaturen lauern? Sehr, sehr empfehlenswert!

Grafik	**unnötig**
Story	**11**
Vokabular	**10**
Atmosphäre	**11**
Preis/Leistung	**10**

Eine humorvolle Reise

Von MARTINA STRACK

Programm: Sram, **System:** IBM und Kompatible, (Schneider, Commodore-Version folgt), **Preis:** Ca.30 DM (Kass), ca. 50 DM (Disk. Schneider), ca. 80 DM (PC), ca. 40 DM (Disk. C-64), **Hersteller:** Ere Informatique, Frankreich.

SRAM, so heißt ein neues Adventure von **ERE INFORMATIQUE,** dessen PC-Version uns auf den Tisch flatterte. Schon gleich nach dem Einladen zeigt sich eine Grafik, die auch auf unserem Monochrom-Monitor gut wirkte. Leider konnten wir nur die französische Version testen, da die deutsche Übersetzung noch nicht abgeschlossen war. Inzwischen dürfte Sie aber zu haben sein. Zumindest das beiliegende Handbuch ist dreisprachig (Französisch, Englisch, Deutsch) gehalten.

Die Story hält sich mal wieder an die Herz-Schmerz-Geschichte: Armes unterdrücktes Königreich braucht dringend einen Befreier. Nur daß das Ganze diesmal auf einen anderen Planeten verlegt wurde. Dabei ist die Wahl des alten Eremiten und der Hexe Edulac, die zusammen das Herz der Rebellen bilden, natürlich ausgerechnet auf Sie gefallen. Beginnen Sie also das Abenteuer, und machen Sie sich auf die Suche zum alten Eremiten.

Ich begann, indem ich vom Anfangsbild aus zweimal nach Süden und dann nach Westen ging. Hier gibt es die Insel der Schildkröten, auf die ich zuschwimmen wollte. Leider erreichte ich sie nie, da ich keine Badehose hatte. Ja, so ist das im Adventureleben. Schnell konnte ich feststellen, daß das Adventure zumindest im Französischen sehr originell und witzig gestaltet ist. Auf einer Waldlichtung entdeckte ich ein Wildschwein. Meine Eingabe: Esse das Wildschwein. Daraufhin gab mir das Programm zu verstehen: Diese Idee ist nicht neu, wohl aber etwas schwierig zu bewerkstelligen. Übrigens: Jeder „Zug" im Adventure wird mit einem netten Kommentar begleitet, etwa so: „Du bist der Boß", „Du solltest dich beeilen", „Herzlich gern" oder „Folge Deinem Führer".

Den mußte ich allerdings erst noch finden. Kommentar des Programms: „Wir werden sehen". Eine Person gibt mir den Hinweis, daß ich den alten Eremiten aufsuchen muß, und ich habe auch das Gefühl, daß der Ausweg aus dem ewigen „im Kreis laufen" in der Höhle unter dem Wasserfall zu suchen ist. Allerdings weigert sich das Programm beständig, diese Höhle zu betreten. Begründung: „Ich habe Angst". Zumindest ein Utensil liegt ganz offensichtlich im Wald herum. Es handelt sich dabei um den Spazierstock eines Druiden. Leider ist es mir nicht gelungen, auch nicht mit Hilfe dieses Stockes, die Brieftaube einzufangen, um die Botschaft, die sie mit sich trägt zu entziffern. Übrigens: Wenn man in den Sumpf fällt, kann man sich an der Liane wieder herausziehen.

Neben den zum Teil humorvollen Äußerungen des Programms gibt es noch die „Hilfe"-Funktion. Wie es im Handbuch heißt: Man läßt Sie nicht hängen. Manchmal kann solch ein Hinweis allerdings ziemlich versteckt sein. Trotzdem ist dies eine sehr nützliche Funktion.

Zu jedem Ort erscheint ein hübsche Grafik. Wenn Sie einen Gegenstand aufnehmen, wird dieser direkt vom Bild in eine der Leisten neben der Grafik transferiert. Der Text wird HACKER-mäßig auf den Bildschirm gebracht. Sound gibt's also auch.

Fazit: Ein in sich rundes klassisches Grafikadventure. Sollte die deutsche Übersetzung genauso humorvoll sein, wie das französische Original, so steht dem User ein vergnügliches Abenteuer bevor.

Grafik	**10**
Story	**7**
Atmosphäre	**10**
Vokabular	**8**
Preis/Leistung	**8**

PC-Wunschzettel

London – M.K. – Wie wär's, liebe PC-Freunde mit einem Programm, mit dem man sich seinen persönlichen Adventskalender erstellen kann? „PC CHRISTMAS TIME" von G & M, Echline Place, South Queensferry, West Lothian EH30 9XB, England macht's möglich. Wie auf der Londoner PCW SHOW zu erfahren war, wird das „Weihnachtsprogramm" zunächst nur in England (Preis: ca. 32 Mark) zu haben sein. Im Lieferumfang eingeschlossen sind eine Reihe von Spielen, eine Weihnachtsgeschichte sowie ein Brief an den Nikolaus. Wer also noch rechtzeitig vor dem Fest seine Weihnachtsgeschäfte abwickeln und sich unterhalten lassen möchte, wird sich wohl direkt an den Hersteller (siehe oben!) wenden müssen.

„Mit Maus und Mon"

Malta – M.K. – Anläßlich des Presse-Seminars 1987 auf der Märcheninsel Malta stellte COMMODORE seinen neuen „Low Cost PC", den „PC11", vor. Der Commodore-PC verfügt über einen Custom Chip u. a. zur Video-Steuerung. Bemerkenswert ist hierbei besonders die Tatsache, daß er neben den „gewöhnlichen" Features auch den HERCULES-Standard- sowie den COLOR-Grafik-Modus beherrscht. Der Preis für den Commodore Clone: 1300 Mark (ohne Monitor). Den ATARI „PC 1" bekommt man mit „Maus und Mon(itor)" bereits mancherorts für 1550 Mark. Nun kann der geneigte, zukünftige PC-User selbst entscheiden, welches Gerät er sich zuhause hinstellen möchte.

Immer mehr PC's zuhause

Eschwege – str. – Daß die PC's im Heimbereich auf dem Vormarsch sind, ist schon lang nichts neues mehr. Nach der IDC-Studie „Der deutsche Markt für Personal-Computer 1986–91" wird bereits 1991 mit einer 57%igen Marktsättigung bei den infragekommenden Haushalten gerechnet. 1988 sollen es bereits 30 % sein. Im kommerziellen PC-Markt ist der Markt bereits zu 32 % gesättigt. Nach Angaben des Insitutes werden 1991 hier 81 % erreicht, so daß das Hauptgeschäft nur noch über Systemwechsel, -Erweiterungen und Ersatzbeschaffung gemacht wird.

Microsoft-Developement-Kit

Eschwege – str. – Das Zeitalter des OS/2-Betriebssystems ist eingeläutet. Die „Pre-Release"-Versionen befinden sich zur Zeit bereits in Gebrauch. Wie von Microsoft zu erfahren war, ist das Feedback der Kunden positiv. An die Hardware-Hersteller wird das System Ende des Jahres ausgeliefert. In den USA gibt es zur Zeit 2000 bis 2500 Kunden, während in der BRD ca. 140 Kunden das OS/2-Betriebssystem nutzen.

Fortsetzung von Seite 11

rungsraum des Raumschiffes zu holen. Einmal angekommen, füttert man einen Schlitz mit dem richtigen Formular und bemerkt in einer der Roboteraufbewahrungskammern.....Floyd, den treuen Gefährten aus „Planetfall", der seine Wiedersehensfreude ebenfalls lebhaft zum Ausdruck bringt.
Das Nachdenken über die Wahl des Roboters dürfte nun wohl entfallen! Man befreit nun also Floyd aus seiner Aufbewahrungskammer und macht sich auf den Weg zur Raumstation „Gamma Delta Gamma etc.", wo einen, sofern man dort ankommt, was ohne die Paketbeilagen (später!) gar nicht möglich ist, gar seltsame Umstände begrüßen: Die Raumstation ist menschenleer. Nur ein paar Schweißroboter, die für Dichtungarbeiten an der Haut der Station vorgesehen sind, tun ihren Dienst mit allergrößter Sorgfalt, was allerdings einen Nachteil hat, da diese Roboter einen anscheinend für ein Loch in der Hülle der Raumstation halten. Dies ist aber längst nicht alles, was in der Raumstation nicht normal ist. So kann man die untersten beiden Etagen (zumindest anfangs) nicht erreichen, und wenn man sich auf der drittuntersten Etage befindet, hört man gar seltsame Geräusche...
Aufgabe ist es nun herauszufinden, was hier vor sich gegangen ist. Gegenstände, die einem hierbei nutzen können, sind überall im Raumschiff verstreut, so daß ein „Rundgang" wohl unumgänglich ist (an dieser Stelle sei verraten, daß es sich lohnt, das Kommandeursbüro unter die Lupe zu nehmen). Bei soviel Fiktion hat der Autor aber auch an die Wirklichkeitsnähe gedacht: Im Laufe des Spiels wird man hungrig und müde, was nach spätestens drei bis vier Tagen (da gehen einem nämlich die Vorräte aus) ernsthafte Probleme bereitet, hat man das Rätsel nicht bis dahin schon gelöst, was mir allerdings bis heute nicht gelungen ist. Je mehr ich vorankam, desto unheimlicher wurde die gesamte Geschichte. Einen erfrischenden Kontrast zu diesem mysteriösen Hintergrund bildet allerdings Floyd, der für einen ansehnlichen Teil des Humors in diesem Programm verantwortlich ist. Floyd, der mit seinem neuen Freund Plato, einem Bücherwurm, die Gegend (sprich: die Raumstation) unsicher macht, ist hierbei so vermenschlicht, daß man denkt, es mit einem Kind zu tun zu haben, was aber in keinster Weise eine Kritik darstellen soll. Es ist immer wieder herrlich zu lesen, was Floyd so alles treibt, wenn man ihn nicht gerade um etwas bittet.
Sehr positiv zum Gesamtbild trugen auch erneut die Packungsbeilagen bei. Mit der Diskette, einem kleinen Anleitungsbuch und einer Werbung bekommt man drei höchst bürokratische Formulare (es sind die drei, die man auch bei Spielbeginn bei sich hat), einen Plan der gesamten Raumstation (höchst anerkennenswert !) und einen Aufnäher der „Stellar Patrol", der sich bestimmt gut auf jeder Heldenbrust macht. Abschließend läßt sich sagen, daß STATIONFALL alles bietet, was es braucht, um den Spieler langfristig zu fesseln. Auch der excellente Parser trägt hierzu wieder in nicht zu unterschätzendem Maße bei. Ich hätte das STATIONFALL-Original, das man mir im Verlag für die Testzeit (die ich freizügig auf eine Woche verlängert habe, hehe) überlassen hat, gerne behalten, was nur bei ganz wenigen Titeln der Fall ist (wer meine Artikel kennt, weiß das). Ich werde wohl nicht daran vorbeikommen, mir das Programm kaufen zu müssen! Ein Hinweis noch zur „Atmosphäre": Für *Planetfall*-Spieler steht hier natürlich eine 12!

Grafik	**unnötig**
Vokabular	**10**
Story	**11**
Atmosphäre	**11**
Preis/Leistung	**11**

TP im ST

Wimbledon – M.K. – Das Londoner Software-Haus **DOMARK** teilte mit, daß nun auch der liebenswerte „Professor TP" seine Wissensfragen auf dem Atari ST stellt.
Mark Strachan ließ verlauten: „Wir sind mächtig stolz, **TRIVIAL PURSUIT** nun auch auf dem englischen Lieblingsrechner des Jahres präsentieren zu können. Wir kommen damit zahlreichen Anfragen nach, die uns in den vergangenen Wochen und Monaten erreichten." Auf meine Frage, ob auch eine deutsche Version in Sicht sei, am besten noch vor Weihnachten, meinte Mark: „Das hängt leider nicht allein von uns ab. Die Jungs von den Universitäten werden versuchen, auch andere Fassungen – übrigens nicht nur in Deutsch – fertigzustellen."
TP-ST ist für etwa 60 Mark – in englischer Version – zu erhalten. Neben den „gewohnten" Features hat TP-ST folgendes zu bieten: Eine ausgezeichete Grafik. 3000 Fragen pro „Edition". Musik-Fragen über MIDI. Auswahl zwischen Musik- oder Textfragen (allein) oder eine Kombination, wie sie bei anderen Fassungen bekannt ist. Die Steuerung erfolgt nur über die Maus; die Tastatur muß kein einziges Mal berührt werden. Ein perfektes Spiel (hoffentlich bald in Deutsch) für die ganze Familie!

ST-Initiative

Eschwege – M.K. – In letzter Zeit „häufen" sich die „Erstveröffentlichungen" von Software, die zuvorderst für den ST auf den Markt gebracht werden. Dies hängt sicherlich mit der Tatsache zusammen, daß der Atari-16-Bit inoffiziell zur „beliebtesten Maschine des Jahres 1987" gewählt wurde. Die Folge: die Beispiele von „ST first" nehmen weiter zu. Hier z. B. drei verschiedene Programme von drei Herstellern: **BACKLASH** von NOVAGEN ist ein rasantes, interessantes und grafisch ausgezeichnetes Shoot 'em up Game, das momentan einer der Renner auf dem 16-bitter-Markt ist. PR-Mann **Robert Stallibrass** von ACTIVE: „Bei Novagen wurde die Lage schnell erkannt. Man handelte sofort und hat mit Paul Woakes einen Mann verpflichten können, der sich auf dem ST gut auskennt." Auch bei **GREMLIN** wurde „schnell gehandelt": **3D-GALAX**, das Vektorspiel nach dem Galaxxian-Vorbild ist schon einige Zeit auf dem Software-Markt. Der Erfolg stellt sich aber momentan noch nicht so recht ein. AUDIOGENIC dagegen liegt mit dem ausgezeichneten Breakout-Verschnitt **IMPACT** (auch für Amiga) sehr gut im Rennen. Die zahlreichen Varianten und der ordentliche Sound lassen auf einen Renner schließen.

Low Budget und ...

London – red. – Nach einer Meinungsumfrage bei der Londoner PCW Show zum „Straßenverkauf" von Software auf der Insel kam folgendes – inoffizielles – Ergebnis zustande: Bei den Low Budget-Titeln: 1. Joe Blade (Players, Spec, Schn, C-64). 2. Arcade Classics (Firebird; C-64). 3. Dizzy (Code Masters; Spec, Schn). 4. ATV Simulator (Code Masters; C-64). 5. BMX Simulator (Code Masters; Spec, C-64, Schn, C-16, Atari, MSX). 6. Run for Gold (Alternative; Spec, Schn, C-64). 7. International Karate (Endurance; Spec, Schn, C-64, C-16, Atari, MSX). 8. Back to the Future (Firebird; Spec, C-64). 9. Uchi-Mata (Alternative; C-64, Schn). 10. Kik Start 2 (Mastertronic; C-64). 11. I Ball (Firebird; Spec, C-64). 12. Destructo (Bulldog; Spec, C-64, Schn). 13. 180 (Mastertronic; Spec, C-64, Schn, MSX, Atari). 14. Four Great Games (Micro Value; C-64, Spec, Schn, C-16, Atari, Elec). 15. Milk Race (Mastertronic; C-64, Spec, Schn, MSX, Atari). 16. Ghosthunters (Code Masters; Spec, Schn.) 17. Football Manager (Addictive; Spec, Schn, C-64, BBC, C-16, VC 20, Atari). 18. Feud (Bulldog; C-64, Spec, Schn, MSX, Atari). 19. Super Robin Hood (Code Masters; C-64, Spec, Schn). 20. Nick Faldo (Bug-Byte; C-64, Spec, Schn).

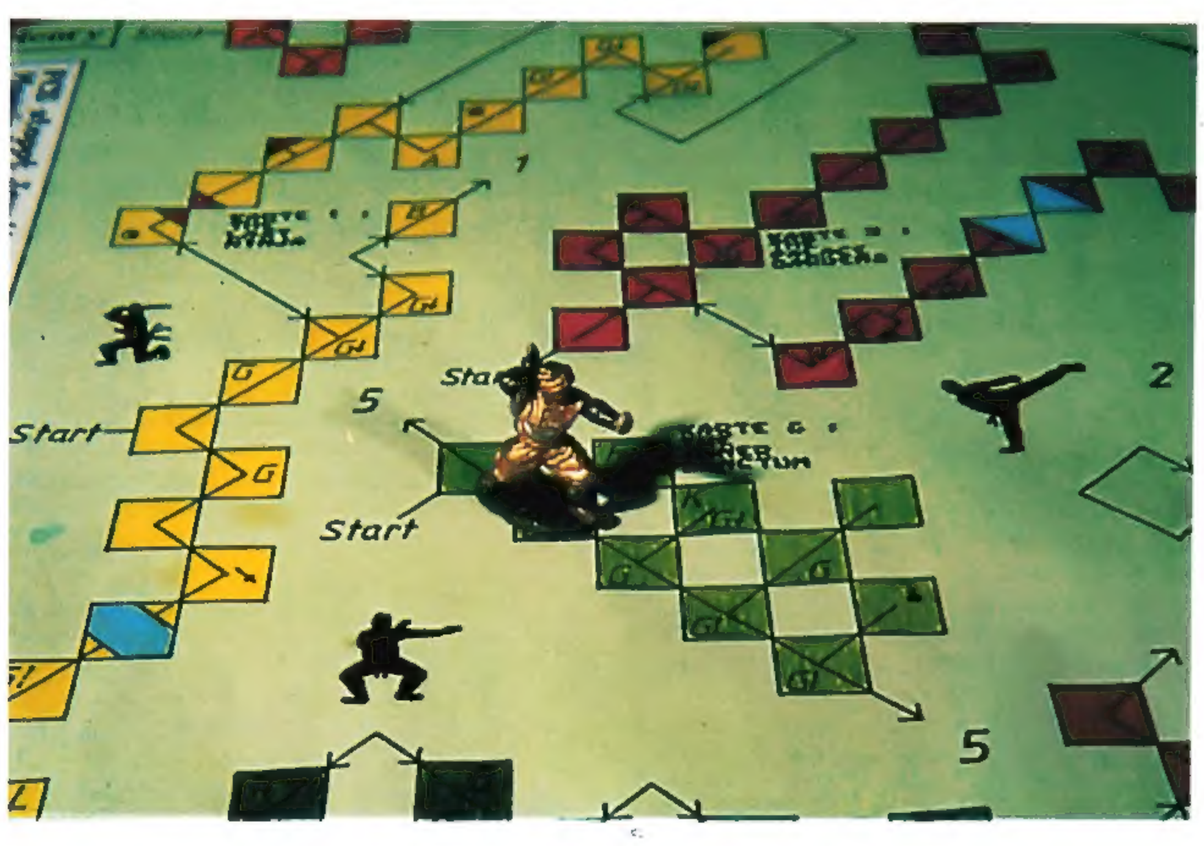
... „normale" Hits

Bei den Programmen, die bei einem Preis von über 18 Mark über den Ladentisch gingen ergab sich auch so eine Art von „inoffizieller Top 20". Bei der Auswertung der Antworten wurden folgende 20 Programme als Favoriten genannt: 1. Renegade (Imagine; C-64, Spec, Schn). 2. Exolon (Hewson; C-64, Spec, Schn). 3. Paperboy (Elite; C-64, Spec, Schn, BBC, C-16). 4. World Class Leaderboard (Access; C-64, Schn). 5. Barbarian (Palace; C-64, Schn, Spec). 6. Living Daylights (Domark; C-64, Spec, Schn, BBC, Atari, MSX, PC). 7. Deathwish III (Gremlin; C-64, Spec, Schn, MSX). 8. Road Runner (US Gold; Spec, C-64, Schn, ST). 9. Indiana Jones (US Gold; Spec, ST). 10. Game Over (Imagine; Spec, C-64, Schn). 11. Six Pak 2 (Elite; Spec, C-64, Schn. C-16). 12. Wizball (Ocean; Spec, C-64, Schn). 13. ACE 2 (Cascade; C-64, C-16). 14. Last Ninja (System 3; C-64). 15. Gauntlet (US Gold; C-64, Spec, Schn; ST, Atari, MSX). 15. Head over Heels (Ocean; Spec, C-64, Schn, Atari, MSX, PC). 17. Mercenary (Novagen; Spec, Schn, C-64, Plus 4, Atari, ST). 18. Enduro Racer (Activision; Spec, Schn, C-64). 19. California Games (Epyx, C-64). 20. Summer Gold (US Gold; Spec, C-64, Schn).

ASM-ULTIMA RATIO – die KARTE zum GAME

(Eschwege, M.K.). Wir alle standen schon einmal vor der Frage, wer wir sind, und was wir sind. Wir alle wollten uns schon immer im klaren darüber sein, wo wir uns befinden. Wir alle hassen den Zustand der „Umnachtung". Wir alle fordern jetzt Klarheit! Nun, ASM glaubt die Lösung für alle Probleme gefunden zu haben. Der Weisheit einziger Schluß ist die „ULTIMA RATIO". So, und genau unter diesem Titel, werden wir versuchen, dem Spieler/der Spielerin die Möglichkeit zu geben, sich bei von uns ausgewählten Programmen optimal orientieren zu können. Und das geht so: Man höre auf, sich zu ärgern und nehme stattdessen – folgerichtig – ein „Mensch-ärgere-Dich-nicht-Püppchen". Was machen wir nun mit diesem Holzklotz? Na? Richtig, wir benötigen eine Art Brett mit Feldern, wo wir unser Püppchen plazieren können. Da wir aus verständlichen Gründen kein Brett mit in die ASM-Ausgabe legen können, mußten wir uns was einfallen lassen. Und da kamen wir auf die Idee, dies in Form eines Posters (siehe rechts!) vorzubereiten.

NA BITTE!



Wie gesagt, Ihr nehmt Euch obige „THE LAST NINJA"-Karte vor; schneidet sie meinethalben aus und klebt sie beispielsweise auf ein Stück Pappe oder so. Jetzt kommt das Holzpüppchen zum Zuge, und das im wahrsten Sinne des Wortes. Ihr schaltet Euren Rechner ein, legt die Diskette/Kassette ein. Nun seid Ihr in der Lage, jeden einzelnen Schritt, den Ihr macht, mit dem Holzklotz auf der Karte nachzuvollziehen.
Schon bald werdet Ihr feststellen, daß die einzelnen Stufen, die auf der Karte genau dargestellt sind, einige wichtige Informationen bieten: Man sieht, wo man was einheimsen kann, wo besondere Gefahren oder Klippen auftauchen; wie man vorgehen kann, ohne große Umwege zu machen und vieles andere mehr.
Wer jetzt spät abends seinem Ninja (und sich selbst) eine Ruhepause gönnen muß, speichert das aktuelle Spielgeschehen entweder im Rechner oder im Hirn ab. Dabei bleibt das Püppchen genau an der Stelle stehen, wo Ihr Euch entschlossen habt, doch am nächsten Morgen zur Schule/Arbeit oder zum Studium zu gehen. Praktisch, was? Finden wir auch. Deshalb der Start der **ULTIMA RATIO**-Karte in der **asm special.**
In den folgenden ASM-„Normalausgaben" werden wir in unregelmäßigen Zeitabständen (hängt von der Produktion, den Ideen und dem Programm ab!) unsere ULTIMA RATIO an Euch weitergeben. Vielleicht habt Ihr aber selbst auch einmal eine Idee, ein Programm, was wir verwerten können. Am besten wär's natürlich, Ihr schickt uns gleich 'ne Karte (wir sind ganz schön unverschämt, was?).
Doch: Zunächst braucht Ihr nichts anderes zu tun, als es es mit THE LAST NINJA zu versuchen. Wir sind überzeugt, daß Ihr mit ULTIMA RATIO auf jeden Fall ein Stück weiterkommt.

Bis bald – Eure ASM-Redaktion!

NA BITTE!

ASM-ULTIMA RATIO

FCS
The Map Makers
Master Lee + Tanja
& Sir Henry

The Last NINJA

Die Aufgabe die der Spieler mit dem letzten Ninja zu meistern hat ist alles andere als einfach und Master Lee mußte wirklich all seine Kampfkunst und Geschicklichkeit aufbieten, die er besitzt. Ziel ist es die sieben heiligen Schriftrollen der Ninjutsu zu finden. Diese befinden sich im sechsten und letzten Teil des Spiels. Wie gesagt: Es ist nicht leicht sie zu erreichen...
Nun zur Legende: Die Gegner sind eventuell unsterblich, sie tauchen also manchmal immer wieder auf. Skelette sind zwar auch unsterblich, aber leicht zu überwinden - ein gezielter Treffer mit oder ohne Waffe und sie zerfallen zu einem Knochenhaufen... Der Buddha sagt dem Ninja, was er als nächstes zur Erfüllung seiner Mission benötigt. Der (feuerspeiende) Drache dürfte für jeden Spieler das erste ernstzunehmende Hindernis darstellen, doch - Master Lee verrät nichts! An Quellen erfährt man das gleiche wie an einem Buddahheiligtum. Der Riesenspinne kann man durch geschicktes (und vor allem schnelles) Laufen entkommen. Damit öffnet man wohl das Tor?
Das Fernrohr hält eine Überraschung bereit - laßt Ninja mal reinschauen. Die Flasche enthält einen Trunk. Die Leiche ist im Besitz einer Nunchuka. Die Kanone ist gefährlich - ebenso die goldene Statue. Den Beutel muß man unbedingt besitzen, sonst kann man keine Gegenstände aufsammeln! Äpfel bringen Extralaben. Seile helfen Ninja aus düsteren Verliesen.
Shurikens lassen sich fünf mal, Ninja Magie drei mal schleudern.
Natürlich haben Master Lee und der FCS nicht alles verraten - für Überraschungen ist reichlich gesorgt. Sie können nicht versagen, denn Sie sind "The Last Ninja"!

KARTE 1 : THE LAST NINJA

KARTE 2 : THE WILDERNESS

KARTE 3 : THE PALACE GARDENS

KARTE 4 : THE DUNGEONS

KARTE 5 : THE PALACE

KARTE 6 : THE INNER SANCTUM

Start

Die Karte zum Spiel

Master Lee schlägt wieder zu! "The Last Ninja" gelöst!

Kaum hatte Master Lee den Shogun aus "Fist II" erledigt, stellte sich ihm eine noch schwierigere Aufgabe, doch - auch diesmal blieb er siegreich, denn exklusiv für alle ASM Leser war er...

LEGENDE :

DIE GEGNER :
- G = GEGNER (UNBEWAFFNET)
- G = GEGNER MIT NUNCHUKA
- G = GEGNER MIT SCHWERT
- G = GEGNER MIT STAB
- S = SKELETT MIT SCHWERT

DIE GEGENSTÄNDE :
- → = SCHLÜSSEL
- F = FERNROHR
- = FLASCHE
- L = LEICHE
- K = KANONE
- B = BEUTEL
- P = STATUE
- A = APFEL
- = SEIL
- T = TÜR

DIE ORTE :
- B = BUDDA
- D = DRACHE
- Q = QUELLE
- R = RIESEN-SPINNE
- T = TOR

DIE WAFFEN :
- * = SHURIKEN
- = SCHWERT
- = MAGIE

Heißes aus der französischen Software-Küche

Infogrames zu Besuch in der ASM-Redaktion

Von MARTINA STRACK

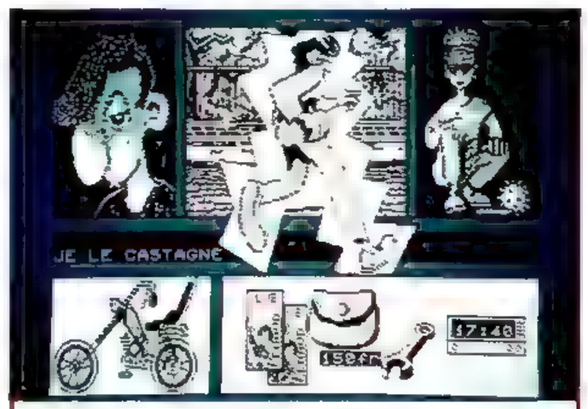
Daß die Franzosen auf dem Softwaremarkt immer mehr von sich reden machen, wird jeder, der sich ein wenig auskennt, schon bemerkt haben. Neben einigen anderen konnte sich vor allem INFOGRAMES z.B. mit REISENDE IM WIND einen Namen machen, mal ganz abgesehen von Programmen wie DIE URKUNDE und DIE ERBSCHAFT. Nun haben die tüchtigen Franzosen wieder einiges auf der Pfanne. Bei dieser Gelegenheit fand Catherine Pasquiers, die bei Infogrames fürs Ausland zuständig ist, den Weg in unsere Redaktion, nicht ohne eine riesige Reisetasche vollgepackt mit neuen Programmen und Demo-Versionen mitzubringen.

Einige dieser Programme stellten wir schon in der ASM-Ausgabe 10/87 ausführlich vor. Dazu gehört z.B. das Actiongeladene Kriegsspiel **TNT,** das zu den „harten" Action-Spielen zählt, sowie **ALTAIRE** . Außerdem stellte uns Catherine die **THREE MUSCETEERS, REISENDE IM WIND II** und **L'AFFAIRE** vor, drei Adventures, die wir ebenfalls schon genauer unter die Lupe genommen haben. Ein weiteres Adventure, **SRAM** betitelt, besprechen wir an einer anderen Stelle in diesem unserem ersten „ASM-Special".
Klar, daß es von den Programmen entsprechende deutsche Versionen geben wird, denn der Vertrieb in Deutschland, Österreich und der Schweiz liegt bei einem renommierten Unternehmen: Ariolasoft.

Catherine in Aktion

Kommen wir jetzt zu den „Gerichten", die in der französischen Software-Küche noch auf heißem Feuer gegart werden. Da wäre als erstes eine Bergsteiger-Simulation zu nennen. Das Programm mit dem Namen **CHAMONIX CHALLENGE** soll zunächst auf dem Schneider und dem Atari ST erstellt und später dann auf den C-64 sowie auf IBM konvertiert werden. „Hierbei handelt es sich um eine Simulation, bei deren Bewältigung man schon Grundkenntnisse in der Bergsteigerei benötigt", erklärte Catherine. Der Spieler schlüpft dabei in die Rolle des Bergsteigers, der zunächst seinen Rucksack mit den entsprechenden Utensilien füllen und anschließend (die Saison ist wählbar) den Berg besteigen muß. Allerdings hat die Sache auch einige Haken und Ösen. Wetterumschwünge können unseren Kletterer überraschen, und wehe, er hat nicht genügend Material bei sich. Außerdem sollte man schon wissen, wann man zum Seil greift, sonst... Nun zieht es ja nicht jeden zu sportlicher Betätigung in die

Berge. Auch für Wasserratten hat Catherine etwas in petto: **WATERSKIING** heißt der englische Titel dieses Werks, das, wie der Name schon sagt, dem Spieler die Möglichkeit zum Wasserskilaufen gibt. Das Game bietet 3 verschiedene Disziplinen. Wen's interessiert, der kann in unserer Ausgabe 11/87 den ausführlichen Testbericht nachlesen.
Was ganz anderes ist **WALK INTO SHADE,** ein Spiel, das von einem Motorradbegeisterteten französischen Sänger handelt, der hierzulande ziemlich unbekannt ist. Der neue, aktuelle Titel des Games ist **SIDEWALK.** Es ist im großen und ganzen ein lustiges Motorrad-Teil-Such-Spiel, das Schwarz/Weiß (Speicherplatzprobleme?) über unsere Monitore/TVs flattert. Die Atari-ST-Version werden wir in der kommenden Ausgabe (ASM 12/87) natürlich näher unter die Lupe nehmen. Ein kleiner Vorgeschmack schon jetzt: Es gibt – durch einfache Stick-Steuerung – fast unbegrenzte Möglichkeiten, mit dem Popstar auf die Reise zu gehen. Sehr schön auch die Animation: Feuer + Joystick-Bewegungen = Boxen, schlagen, treten, Kopfstoß... Echt gut!
Noch längst ist der Vorrat an künftigen Neuerscheinungen nicht erschöpft. **OK COWBOY** bringt eine ganz neue Art, zu zweit auf einem Bildschirm gegeneinander zu spielen. Zwar ist auch hier der Bildschirm (vertikal) zweigeteilt, allerdings nicht nur auf der Mattscheibe, sondern auch „manuell" per Karton. Das Ziel des Spiels kann man mit „er oder ich" beschreiben. Schließlich befinden Sie sich nicht umsonst im Wilden Westen. Ihr Mitspieler und Sie selbst kämpfen dabei um die Macht in einer kleinen Stadt: Colorado City. Es kommt zum Show-Down. Sie stehen sich gegenüber, wobei, wie gesagt, jeder nur seine eigene „Hälfte" sieht, und das jeweilige Bildschirmgeschehen direkt vom Gegenspieler beeinflußt wird. Da steigt die Spannung! Wer hat die besseren Nerven? Bisher gibt's das Game nur auf dem Thomson, der in Frankreich einen nicht unerheblichen Marktanteil im Heimbereich hat. Mit entsprechenden Konvertierungen wird man nicht lange zögern.
Bleibt noch ein Adventure zu erwähnen, das es von **COBRASOFT** auf IBM, Schneider, ST und Thomson geben wird. **MEURTRES EN SERIE** (Mordserie) führt den Spieler in der Figur des legendären Super Intendant O'Neill auf die Insel de Serq. Da geht's nämlich ganz schön rund. Ein Mordfall jagt den anderen, und Sie haben zur Aufklärung verdammt wenig Zeit. Dummerweise gibt's auch kaum motorisierte Fahrzeuge, so daß Sie viele Wege zu Fuß erledigen müssen. Sie haben natürlich „nur" herauszufinden, wer umgebracht wurde, warum, wer's war, wo der Tresor steht, und die Lösung eines Geheimnisses wird Ihnen zugemutet. Eine ganze Menge Indizien werden Ihnen zur Verfügung gestellt. Dann können Sie Ihre grauen Zellen mal in Bewegung setzen.
Mit ISNOGUD, dem kleinen Wesir, hält ein weiterer Comic-Held Einzug in die Software.Welt. Das Infogrames-Produkt besticht – wie man auf dem Foto unschwer erkennen kann – (wieder einmal) durch eine ausgezeichnete Grafik. Besonders die



Sidewalk: Hier geht die Post ab

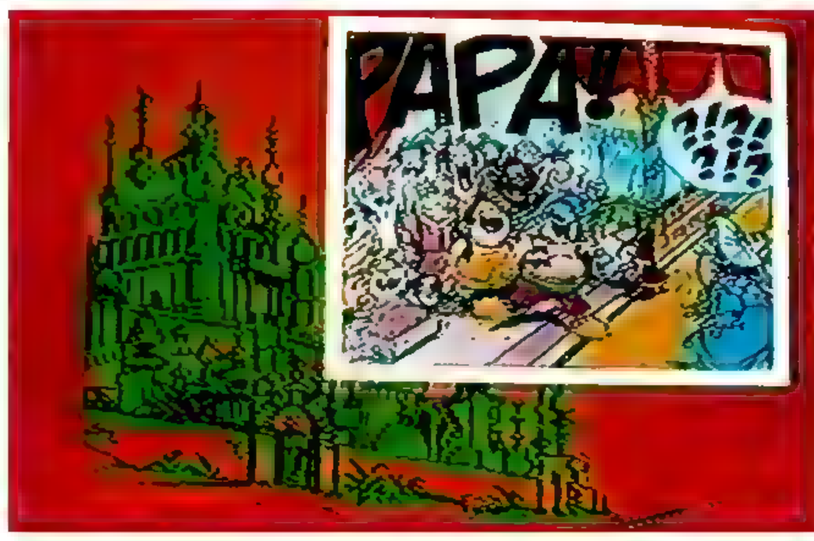
Schneiderianer dürfen sich auf eine Art von Action-Adventure freuen, das Lust & Laune macht und Esprit besitzt. Wir sind sicher, daß Sie auch die zahlreichen Probleme des ISNOGUD (siehe abermals Foto!) lösen werden.
Nachdem uns Catherine über die künftigen Veröffentlichungen ins Bild gesetzt hat, ging's erstmal an die Computer. Nicht nur TNT wurde uns „aus erster Hand" vorgeführt. Begeistert erklärte Catherine REISENDE IM WIND II, das Sie uns in der französischen Fassung gleich zum Testen zur Verfügung stellte. Wieder konnte man erkennen, daß die Franzosen grafikmäßig wirklich einiges drauf haben.
„Bald gibt's auch REISENDE IM WIND III", verriet uns die lebenslustige Französin noch, bevor wir uns von ihr verabschieden mußten. A bientôt!

Eine neue Idee setzte Infogrames mit „Okay Cowboy" um. Der zweigeteilte Bildschirm zeigt jedem Spieler das Geschehen aus seiner Perspektive. Hoffentlich gibt's bald die „anderen" Versionen.

Die neuesten Infogrames-Nachrichten

Daß man sich bei Infogrames nicht auf den Lorbeeren ausruht, ist bekannt. Neben etlichen Umsetzungen (Reisende im Wind I + II für Amiga z. B.) wird fieberhaft an neuen Programmen gearbeitet. So wird es für den ST „Bubble Ghost", eine Art Gerüstspiel, geben. Brandheiß sind drei Arbeitstitel aus einer anderen Comic-Serie. Die Abenteuer von „Bob Morane" will Infogrames auf den Bildschirm bringen. Im ersten Teil, „Das Tal der tausend Sonnen", muß sich der Held nach einem Flugzeugabsturz über dem Dschungel gegen die Handlanger des Herren des gelben Schattens durchsetzen. Natürlich muß der Held so ganz nebenbei auch zusehen, daß er aus dem Gebüsch wieder herausfindet. Besonders stolz ist man bei Infogrames hier auf die speziellen Grafik-Effekte. So führt der Weg des Helden in einen Tempel. Dort sieht auch der Spieler nur das, was von der mitgeführten Taschenlampe angeleuchtet wird. Solche Features geben diesem Spiel natürlich einen besonderen Reiz. Zweiter Titel ist „Die Gefangenen des gelben Schatten". Die Szenerie ist hier ins Mittelalter verlegt worden. Der dritte Titel „Der Satellit des gelben Schattens" stellt Bob Morane vor die Aufgabe, geklonte Doppelgänger seines besten Freundes liquidieren zu müssen. Den „Echten" darf es aber nicht erwischen! Bei Infogrames sagte man mir, daß dies nicht gerade einfach sei, da sich der „echte" Freund von den Clones nur durch eine ganze Kleinigkeit unterscheidet. Was diese Kleinigkeit ist, wird aus verständlichen Gründen natürlich nicht verraten. Alle drei Games dürfen der Gattung „Action" zugeordnet werden. Ein noch heißeres Eisen ist ein „Bibel-Projekt" bei dem Moses eine nicht unerhebliche Rolle spielt. Man darf gespannt sein. *str.*

Catherine (rechts) und Martina begutachten „Reisende im Wind II"



ISNOGUD will unbedingt Kalif werden. Was er an Abenteuern erleben wird, können Sie im Comic lesen und im gleichnamigen Infogrames-Game nachspielen.

Drei Hits aus dem RAINBOW-Labor

(Red.) RAINBOW ARTS, das deutsche Softwarehaus aus Gütersloh, produziert munter weiter; schafft einen Hit nach dem anderen. In den vergangenen Wochen haben sich besonders JINKS, IN 80 DAYS AROUND THE WORLD und STREET GANG einen Namen in der Software-Landschaft gemacht. Wer derart intelligente Spiele kreiert, muß die Konkurrenz aus dem (englisch- und französischsprachigen) Ausland nicht fürchten. (Anmerkung: Die Textbeiträge stammen aus dem Hause Rainbow Arts.)

Nach dem Einlegen der Diskette kann man zu einem guten Titelbild einer wirklich fantastischen Musik lauschen. Diese dauert um die 8 Minuten und besteht aus 6 unterschiedlichen Themen. Endlich mal kein poppiges Gedudel! Neu ist, daß man durch Drücken der Tasten 1-6 die Musik selber „scratchen" kann. In der Titelmusik wurden viele digitalisierte Effekte verwendet, man hat den Eindruck, daß 5 Stimmen das Ohr erfreuen.

STREET GANG besteht aus vier komplexen Leveln, die einzeln nachgeladen werden. Die Ladezeit beträgt etwa 15 Sekunden, ist also erträglich. Die Level scrollen, der Spieler muß sich von links nach rechts durchkämpfen. Im ersten und letzten Level wird auch nach oben und unten gescrollt. Doch was ist nun eigentlich passiert?
Mickey, der Held des Spiels, und seine Eltern sind aus einer Kleinstadt nach New York gezogen. Dort wird das Leben von diversen Straßenbanden regiert. Klar, Mickey möchte Mitglied in einer dieser Banden werden. Als Aufnahmeprüfung muß er der berüchtigten „Locke" sein geliebtes Haarbüschel rauben. Also muß Mickey sich zu eben jener Locke durchkämpfen.

Das Spielprinzip ist beileibe nicht neu, doch wurde hier weniger auf Brutalität sondern auf eine comicartige, lustige Handlung Wert gelegt. Die Animation ist flüssig, besonderer Wert wurde auf detailgetreue Effekte gelegt. Jede Figur hat z.B. einen zu ihrem Typ passenden Gang. Da gibt es tränengassprühende Waver, Freaks mit Baseballschlägern, entnervte Opas mit Schrotflinten, Blumentöpfe schmeißende Omas - für Action und Abwechslung ist reichlich gesorgt. Am Anfang tut man sich schwer, über den ersten Level hinauszukommen, dafür sitzt man aber dann um so länger vor der Kiste.

Die Hintergrundgrafik ist abwechslungsreich - vom Villenviertel bis zum Hochhausrohgerüst ist alles vorhanden - man hätte jedoch etwas farbenfroher arbeiten können. Dem Spiel liegt ein kurzer Comic bei, der gut auf die Handlung einstimmt. Im ganzen ein gutes Spiel; für Joystickakrobaten besonders zu empfehlen.

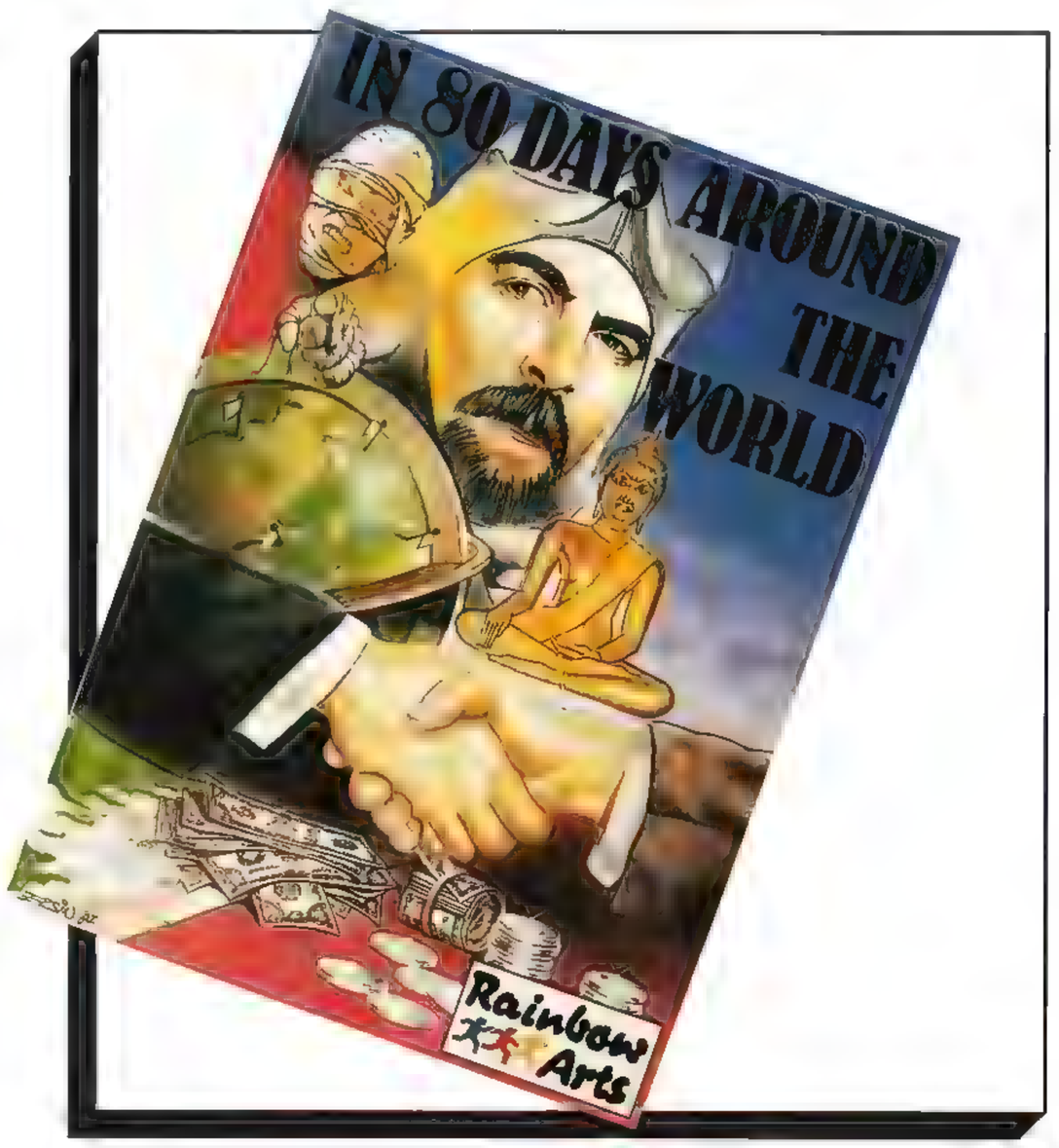
JINKS...JINKS...J-J-JINKS...tönt es aus dem Computer, dann folgt eine fetzige Titelmusik. Jinks, ein neues Geschicklichkeitsspiel, hat mich für 2 Wochenenden an meinen C-64 gefesselt. Das Spiel ist unheimlich abwechslungsreich und hat viele Spielvarianten. Das völlig neue Spielprinzip ist wie ein Eintopf - von allem das Beste. Es finden sich Elemente aus Breakout, Pong, einem Flipper und sogar aus Marble Madness. Wie bringt man das alles in einen Topf? Kein Problem, denn das Spielfeld ist etwa acht Bildschirme lang. Ein dreieckiger Schläger fetzt durch diese skurrile Landschaft und muß einen kleinen Ball steuern. Dieser Ball muß verschiedene Felder, Figuren und Bonuspunkte abschlagen. Das klingt einfach, ist es aber nicht. Diverse Hindernisse und Feinde stellen sich dem Spieler unerschrocken in den Weg. Der kleine Ball kann sogar von Saugern verschluckt oder auch von Magneten und anderen magischen Feldern aus der Bahn geworfen werden. So ist jedes Spiel ein wenig anders.

Die Steuerung ist am Anfang schwierig zu handhaben, je länger man spielt, je logischer erscheint einem diese. Das Spiel verfügt über vier verschiedene Landschaften. Hat man am Ende ein betimmtes Feld getroffen, so kann man in einem Zwischenspiel einen neuen Level mit dem Ball anwählen. Die Musik im Spiel klingt ein wenig nach Kirche, gar nicht der Stil von **Chris Hülsbeck,** aber gut. Im Spiel finden sich viele Soundeffekte, diese haben einen richtigen Halleffekt, da sie offensichtlich über alle drei Tongeneratoren erzeugt werden. Der Programmierer, Last Warrior stammt auch aus seiner Feder, hat bei diesem Projekt ganze Arbeit geleistet. Die Flugbahnen des Balles sind sehr realistisch, der Ball bewegt sich sogar außerhalb des Bildschirms perfekt und macht dort auch Punkte. Die Grafik ist schlicht, auf der anderen Seite sehr plastisch und paßt perfekt zum Spiel.

Fazit: Ein rundes Programm - tolle Idee, gute Realisierung, viel Spaß garantiert.

In einem typisch englischen Club treffen sich ebenso reiche wie versponnene Leute zu einer geselligen Runde. Im leicht angesäuselten Zustand kommt es für die damalige Zeit zu einer unglaublichen Wette. Phillias Fogg wettet, die Erde in 80 Tagen mit nur 20 000 Pfund umrunden zu können. Nun beginnt ein spannender Wettlauf gegen die Zeit. Doch die Zeit ist nicht alles; gesund und bei Kasse sollte man auch noch bleiben. Soweit die Rahmenhandlung von **IN 80 DAYS AROUND THE WORLD** von **Rainbow Arts,** die dem Weltbestseller von Jules Verne entliehen wurde.
Nach einer Intro-Filmsequenz geht es dann auch gleich los. Das Spiel beinhaltet Abenteuer in vier verschiedenen Kontinenten. Um diese Gebiete zu erreichen, ist es notwendig, in einem Zwischenspiel geschickt zu bestechen oder auch durch Kartenspielen sein Geld zu vermehren. Der Spieler wird durch Ausrisse aus Tageszeitungen über den Verlauf der Handlungen informiert. Zunächst muß man sich durch einen Dschungel in Indien kämpfen. Dieser Teil erinnert an GHOST 'n'GOBLINS und macht demnach viel Spaß. Dann ist im Tempel einer finsteren Sekte eine Jungfrau zu befreien. Im Tempel halten sich jedoch diverse lebende Statuen, Geister, riesige Wächter und allerlei Getier auf.
In Japan muß man in einem Straßenzirkus aushelfen, nur so kriegt man von den Artisten einen wichtigen Hinweis. Tänze mit

Indianern und eine rasante Schlittenfahrt durch die Prärie stehen in Amerika auf dem Programm. Zurück in London wird man von dem Detektiv, dem man bisher immer knapp entwischt ist, verhaftet. Also ist die Befreiung aus dem finsteren Kerker der Polizei die nächste Aufgabe. Für alle Fehler werden Geld oder auch Gesundheitspunkte abgezogen, es dauert deshalb schon einige Zeit, bis man in London ankommt. Deshalb ist die Motivation sehr hoch, da man natürlich alle Level spielen möchte. Durch sehr viel Abwechslung macht das Spiel lange Zeit viel Spaß, und man entdeckt oft neue Kleinigkeiten, die einem am Anfang gar nicht aufgefallen sind.
Die Animation ist flüssig und bis in die letzte Feinheit ausgearbeitet. Auch die Hintergrundgrafik ist extrem gut und suggeriert die notwendige Stimmung. Die im Spiel verwendeten Soundeffekte hätte man weglassen können, sie stören die unterschiedlichen Hintergrundmusiken ein wenig. Zu jedem Kontinent wurde eine zu dem Land passende Musik komponiert, bei der auch typische Instrumente simuliert wurden. Die Titelmusik ist eine Collage dieser unterschiedlichen Musikrichtungen und verfügt über ausgefallene digitale Effekte.
Kurz gesagt: Der programmierte Hit, durch viel Abwechslung ist auch für jeden etwas dabei. Grafik und Sound gehören zur Spitzenklasse, langanhaltende Motivation und viel Spaß beim Spielen machen In 80 Days zu einem Erlebnis. Get it!



Den Hackern abgeschaut

Von PETER BRAUN

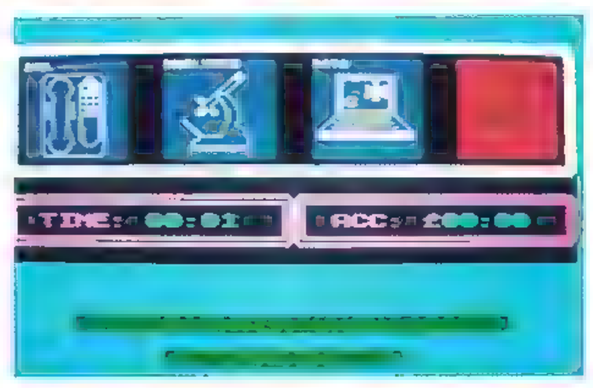
Programm: Satcom, **System:** Spectrum, **Preis:** Ca. 10 Mark, **Hersteller:** Atlantis Software, England, **Bezugsquelle:** U.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg.

It's Hacking Time (zum xten Male...!). Mit Grauen erinnere ich mich noch an ein, meiner Meinung nach, flopverdächtiges Programm namens *Hacker* zurück. Es ist mir bis heute noch ein Rätsel, wie manche Leute dieses Programm, auf die Spectrum-Version bezogen, so hoch loben können. Ich glaube, ich habe damals, wie Stefan Swiergiel vielleicht auch, den Datenträger mit Heino-Liedern überspielt, damit die Kassette nicht ganz ihren Wert verliert. Meine Vorurteile gegen solche Spiele habe ich dann auch erstmal in die Schublade gelegt, bevor ich **SATCOM** von **ATLANTIS** geladen habe. Man stelle sich einfach vor, man habe ein intelligentes Hacker-Programm im Speicher, das Konto sei zum Bezahlen der Telefonrechnung gedeckt, der Akustikkoppler stehe irgendwo unsichtbar in der Ecke, und man ist natürlich mit allen möglichen Computern der Welt verbunden.

Ein Satellit ist außer Kontrolle geraten. Der Satellit ist mit modernsten Laser-Waffen ausgestattet, und niemand weiß, was als nächstes geschehen wird. Wird er andere Satelliten zerstören oder gar die Erde angreifen? Die Welt schreit nach einem Helden wie Ihnen, der das Unglück verhindern kann. Schnappen Sie sich Ihre DFÜ-Ausrüstung, und klinken Sie sich in das System ein. Ihr Ziel soll es sein, den Selbstzerstörungsmechanismus des Satelliten in Gang zu setzen. Entsprechende Vorkenntnisse haben Sie ja, und wenn nicht, dann steht Ihnen ein superschlaues Hacker-Programm zur Verfügung.

Auf Ihrem Bildschirm sehen Sie dieses ungewöhnliche Programm. Seine wichtigsten Funktionen werden oben auf dem Bildschirm dargestellt. Die erste Funktion ist zum Telefonieren da, die zweite analysiert Zahlencodes (natürlich die, die Sie gerade benötigen), die dritte Funktion verrät Ihnen einiges über die gewünschten Zahlenkombinationen, aber nicht alles. Die vierte und letzte Funktion ist die LOAD/SAVE-Option.

Seltsamerweise läßt sich hier sogar das Programm unterbrechen. Aber denkste! Ich habe beim Durchleuchten des Speichers zwar die Codes gefunden, aber die liefen nur zur Hälfte. Es waren ausgerechnet die, die ich schon hatte. Wen's interessiert: Die Codes liegen bei 3700 (... und 'nen schönen Tag noch beim Entziffern!). Also wählen Sie einfach eine Nummer. Großzügigerweise ist diese eine Nummer schon vorgegeben. Dazu gehen Sie auf das Telefonsymbol, drücken Feuer und geben die Nummer ein. Nach einem gräßlichen Klingelton meldet sich am anderen Ende der Leitung die Firma Global Atmospherics U. K. Die verlangt aber für weitere Informationen einen Benutzercode. Also wird die Leitung wieder unterbrochen, und Sie fragen erstmal den Analytiker nach Zahlen. Der rechnet einen Moment und verweist dann auf den Data Screen. Ah, da stehen ja schon ein paar Zahlen. Aber nur drei, und sechs Stück brauche ich doch! Der Computer treibt mich zum ersten Nachdenken heute.



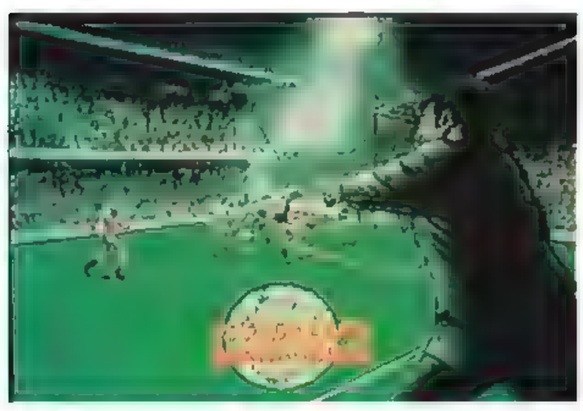
Die drei anderen Zahlen haben eine Summe von 15. Die erste Zahl ist gerade, die nächste ungerade, und die dritte wieder gerade. Die erste Zahl ist die kleinste, die zweite die nächstgrößere und die dritte Zahl die größte. Nebenbei, es tauchen nur die Zahlen von 0 bis 10 auf. Mit viel Überlegung gelang es mir (der kluge Leser möge es bitte nachvollziehen) herauszufinden, daß diese Zahlenkombination 258 sein könnte. Und so geht es weiter. Nachdem ich die selbe Nummer wie vorher nochmal gewählt hatte, kam ich schon ein Stück weiter. Ein paar Tasten gedrückt, erscheint wie aus dem Nichts die Option „Telefonnummer". Zu meiner Enttäuschung brauchte ich wieder einen Code. Das gleiche Spiel ging wieder von vorn los. Nachdem ich zu den Telefonnummern gelangt war, habe ich natürlich alle sofort ausprobiert und wieder die entsprechenden Codes gesucht. Eine Spezi-Nummer ist dabei, die immer einen anderen Code verlangt und dann auch noch Fragen über die Firma stellt. Eine andere Nummer gehört zu einer Firma, die außer einem Werbespot nichts weiter zu bieten hatte. Schließlich hatte ich eine Nummer entdeckt, die einen N.A.S.A.-Code beinhalten sollte. Funktionierte natürlich nicht! Hier hilft nur Geduld und Spucke und natürlich eine übergroße Portion Neugier, die befriedigt werden will.

Anderenfalls sitzt man nur gelangweilt vorm Computer. ATLANTIS dagegen ist sehr optimistisch, was den Erfolg des Programmes betrifft, denn eine Fortsetzung, die den Namen *SUPERCOM* trägt, ist schon in der Mache. SATCOM ist von der Spielidee ganz nett, aber sicher kein Dauerbrenner. Wenn ich mir dagegen jedoch *HACKER* anschaue (bzw. Heino anhöre), schneidet SATCOM entschieden besser ab.

Grafik	6
Handhabung	4
Technik/Strategie	4
Spielwert	6
Preis/Leistung	6

Mit Addictive zur EM

FOOTBALL MANAGER II...



FOOTBALL MANAGER II ist Nachfolger des legendären ADDICTIVE-Evergreens. Allgemein wurde die Grafik erheblich verbessert – besonders die digitalisierten Bilder bei der Amiga- und der Atari-ST-Version machen das Spiel jetzt noch realistischer. Weitere Besonderheiten sind:

- Erweiterter Spielablauf mit packenden Zweikampfszenen
- Ausschluß eines Spielers bei unsportlichem Verhalten
- Animierte Stadionanzeige mit aktuellem Spielstand
- Transfers auf dem internationalen Markt
- Gezieltes Training zur Steigerung der Leistungsfähigkeit

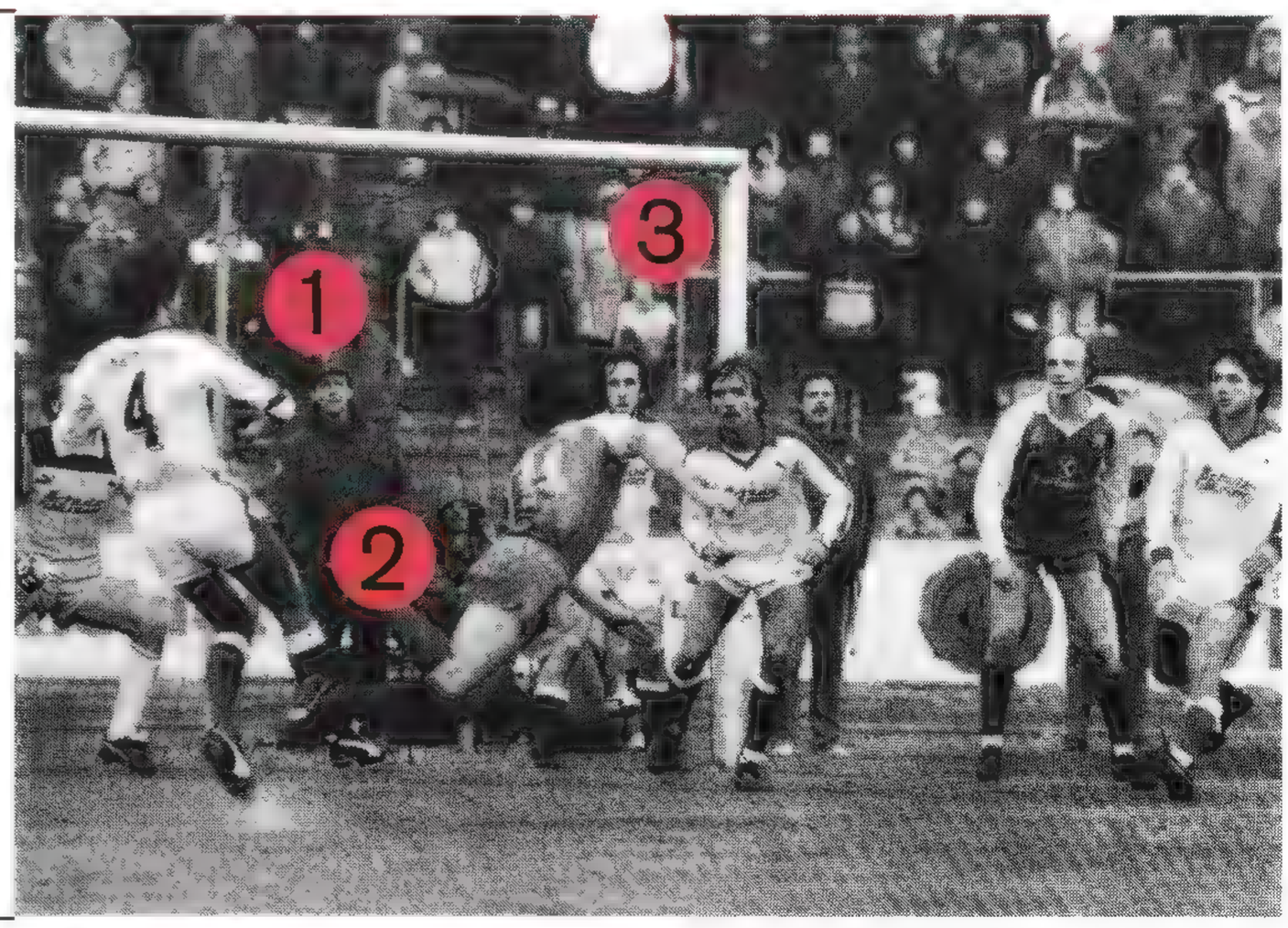
FOOTBALL MANAGER II wird vermutlich noch vor Weihnachten erscheinen für: C-64/128, Spectrum, Schneider, IBM, ST und Amiga.

1. Preis: Reise + Ticket für 1 Person zum Fußball-EM-Finale am 25. Juni 1988 in München (Olympiastadion)

2.–5. Preis: Je ein VHS-Fußball-WM-Video

(Foto: Frank Mihm)

Wer nach München fahren will, der sollte uns folgende Frage zu dem nebenstehenden Foto beantworten. Ihr seht hier eine spannende Strafraumszene, gerade hat einer der Spieler abgezogen, und der Ball ist unterwegs zum Treffer für die angreifende Mannschaft. Entgegen allen Fußballregeln seht Ihr aber gleich drei Bälle auf unserem Foto. Ihr sollt uns nun sagen, welches der „echte" Ball ist. Schreibt die richtige Antwort auf eine Postkarte mit dem Kennwort „FOOTBALL MANAGER II, Tor des Monats" und schickt diese bis zum 15. Februar 1988 an den TRONIC-VERLAG, ASM-Redaktion, Postfach 870, 3440 Eschwege.



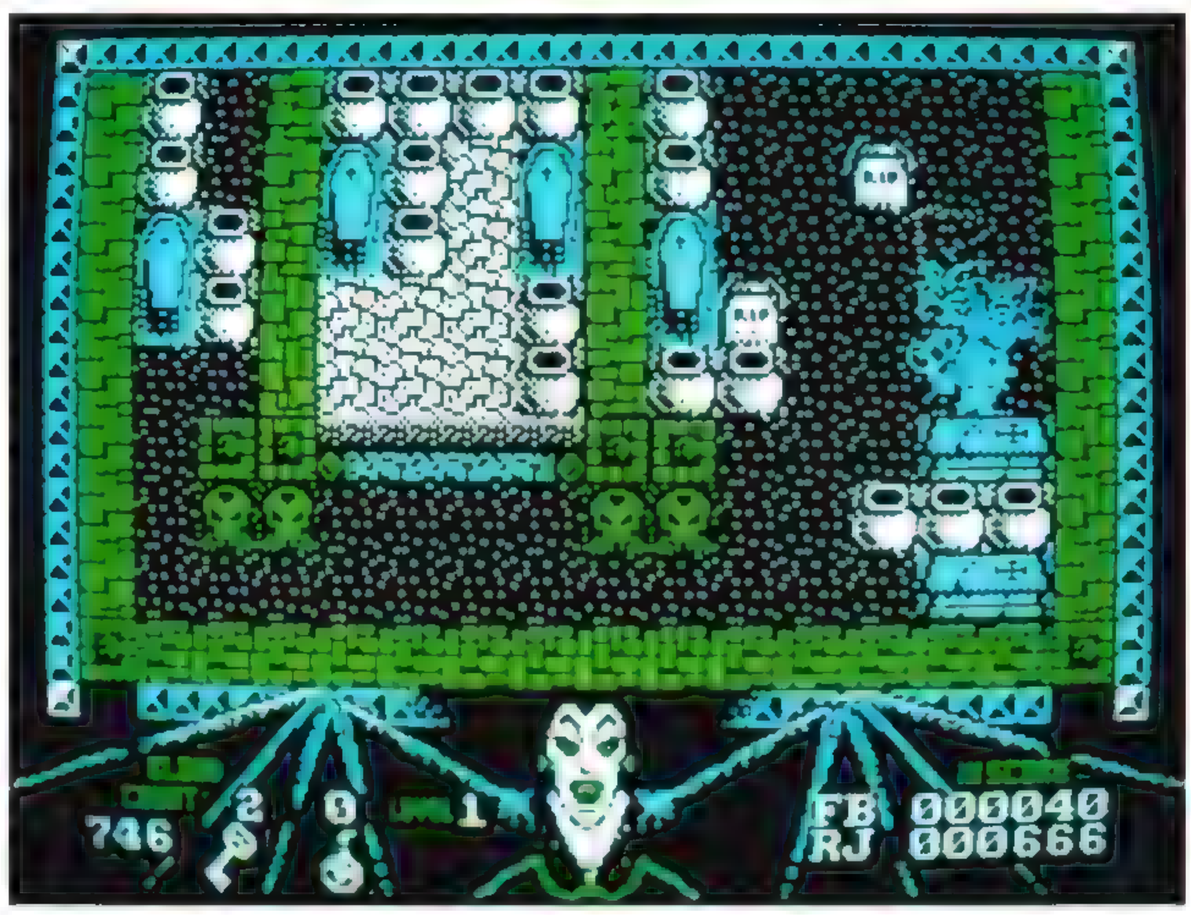
Wer wird denn Frauen hauen? Mr Weems gegen She Vampires

Von MANFRED KLEIMANN

Programm: Mr Weems and the She Vampires, **System:** Schneider (C-64, Spectrum), **Preis:** ca. 32 Mark, **Hersteller:** Piranha Software, London. **Bezugsquelle:** Fachhandel

Na bitte, wieder einmal das Übliche! Ein von oben nach unten scrollender „Spielplatz", der neben einem Helden (Mr Weems) noch einige Ungetüme (She Vampires = weibliche Blutsauger, die soll's ja geben...) aufweist. Mit anderen Worten – mit denen des Herstellers **PIRANHA:** Ein unscheinbar ausschauender kleiner Mann macht sich auf den Weg, weibliche Vampire auszurotten, indem er Blutkonserven zerstört, Gräber schändet und mit seiner „Knoblauch-Knarre" den Frauen den Garaus macht. Dies zu Ihrer Information.
Alles weitere – spielablaufsmäßig – haben Sie schon etliche Male auf Ihrem Schirm gesehen. Die Ähnlichkeiten zu *Strike Force Cobra* sind unverkennbar. Nur: Diesmal hat es einen anderen Namen: **MR WEEMS AND THE SHE VAMPIRES.** Am unteren Bildschirmrand erkennen wir die obligatorische Anzeigetafel. Hier sehen wir, wie das Blut - startend mit 1000 Tropfen – so langsam auf Null absinkt. Desweiteren erkennen wir in einem Feld, wieviele Schlüssel wir ergattert haben. Diese garantieren uns freien Zugang zu Gräbern, Urnen und natürlich zu unseren Erzfeindinnen - den Vampiren. Um die zu vernichten, benötigen wir entsprechend viele „Knoblauch-Bomben". Auch diese werden unten im Display angezeigt; ebenso wie die Position im Spiel (Level), in der Sie sich gerade befinden.
Alles andere spielt sich im „übrigen" Screen ab. Sechs Labyrinthe muß unser Held durchlaufen und die armen Seelen aus dem Herrenhaus endgültig ins Jenseits schicken. Erst hiernach trifft er im Show Down auf die „Große Vampirin", die er unschädlich machen muß.
Alles schön und gut, wären da nicht bei der getesteten Schneider-Version die vielen hektischen, scheinbar unnötigen Bewegungen eines sehr kleinen Sprites, namens Mr Weems; wäre da nicht ein fast zweifarbiger Hintergrund, auf dem man nur schemenhaft etwas richtig ausmachen kann und wäre nicht eine „geballte Hektik", die das gesamte Spiel begleitet. MR WEEMS AND THE SHE VAMPIRES präsentiert sich echt „schneidertypisch": veraltete Grafik, übertriebene Schnelligkeit und mittelmäßiger Sound – man fühlt sich in alte „Schneider-Tage" zurückversetzt.

Grafik	6
Sound	5
Spielablauf	5
Motivation	6
Preis/Leistung	6



„Puls-Schlag"

Von ROBERT FRIPP

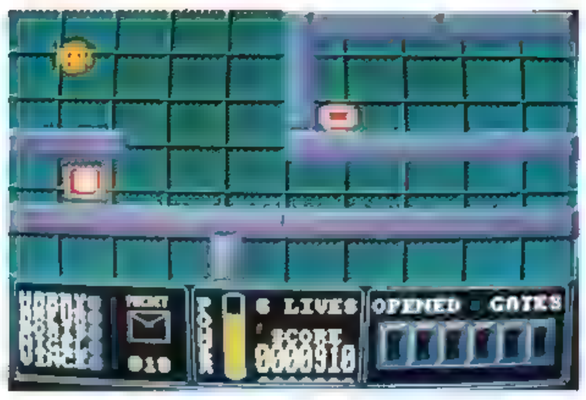
Programm: Pulsator, **System:** Schneider CPC, **Preis:** ca. 32 Mark, **Hersteller:** Martech, **Bezugsquelle:** Fachhandel.

Beim Spiel **PULSATOR,** welches ein wenig an *Mutants* erinnert, hat man die Aufgabe, sich aus einem Labyrinth zu befreien.

Hierbei steuert man ein ballähnliches Gebilde. Viele ähnlich aussehende Gegner machen einem das Leben schwer, und man kommt kaum dazu, seinen „Ball" richtig durch eines der vielen Labyrinthe zu lenken. Bevor man aber ein Labyrinth verlassen kann, muß man sechs Tore öffnen. Diese Tore werden einfach durch Drüberfahren geöffnet.
Um es dem Spieler nicht gar zu leicht zu machen, schließen sich die Tore wieder bei erneutem Berühren. Damit man den Gegnern nicht hoffnugslos unterlegen ist, kann der Ball auch schießen. Das geht aber nur, solange man noch einigen Energievorrat hat.

Nach einiger Spielzeit stellte ich fest, daß, wenn man eine gewisse Zeit untätig ist, der Ball „einrostet". Um das zu verhindern, gibt es einige runde Ölfässer, die dem Ball beim Aufnehmen neuen Schwung geben. Der Sound während des Spielens ist recht mager. Man hört ab und zu mal einige Schußgeräusche. Auch sonst ist in Sachen Sound nicht viel angesagt. Dafür besticht das Spiel in anderer Hinsicht: Die Schnelligkeit, mit der sich die gegnerischen Figuren und der eigens gesteuerte Ball bewegen, ist wirklich als rasant zu bezeichnen. Dadurch macht das Spielen auch nach einigen Stunden bestimmt noch Spaß. Die Schwierigkeit, die „fast" unmögliche Aufgabe zu lösen, trägt dazu bei, daß das Spiel von **MARTECH** auch nach einigen Malen noch interessant bleibt.
Fazit: Wer Wert auf ein schnelles Spiel legt und gern vor unlösbaren Aufgaben stehen möchte, sollte schnell zugreifen!

Grafik	8
Sound	4
Spielablauf	7
Motivation	9
Preis/Leistung	8



Zeitvertreib für Weltraumcowboys

Von MICHAEL KOHL

Programm: Spaced out, **System:** Schneider (Spectrum), **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Firebird, England, **Bezugsquelle:** u.a. Kaufhäuser.

Recht primitiv geht's in **FIREBIRD's SPACED OUT** zu, dessen Spielprinzip schnell erklärt ist: Vom unteren linken Rand des Spielfeldes, welches aus lauter gleichmäßig verteilten Punkten besteht, muß man den oberen rechten Rand erreichen, ohne einen der obligatorischen Bösewichter zu berühren. Dazu werden durch Feuerknopfdruck zwei Würfel geworfen. Der linke bestimmt die Anzahl der möglichen vertikalen Schritte, wobei die Richtung wählbar ist, rechts werden analog die horizontalen Schritte festgelegt. Sind beide Züge ausgeführt (man hat davon insgesamt nur 20), treten die Gegner, die den Monstern von *Pac Man* ähnlich sehen, in Aktion.

Auch sie führen jetzt in gleicher Weise ihre Bewegungen aus. Meistens versuchen sie nur den Weg zum Ziel zu versperren, ohne zu schlagen. Tun sie dies doch einmal, so erhält man sogenannte „Penalty Points", also Strafpunkte, die Monster erhalten einen Mann Verstärkung. Bei einer bestimmten Anzahl von Strafpunkten, festgelegt durch die Handicap Points, ist das Spiel beendet. Natürlich kann man selbst auch versuchen, die Monster zu schlagen, wodurch sich ihre Anzahl reduziert. Eigentlich ist das schon alles, was man zum Spielablauf sagen kann.
Die Monster verhalten sich meiner Meinung nach recht intelligent und erschweren es ganz schön, das Spiel einmal siegreich zu beenden. Ich selbst habe es kein einziges Mal geschafft. Die Steuerung ist dazu total einfach und wird von jedem sofort ohne jegliche Probleme gemeistert. Grafik und Sound können als durchschnittlich bezeichnet werden. Spezialisten haben später die Möglichkeit, vor dem Beginn des Spieles die Größe des Feldes und die Anzahl der Monster zu wählen. SPACED OUT ist auch kein reines Strategiespiel, wie es in der Anleitung dargestellt wird, denn es ist eine ganze Menge Glück nötig, um das Spiel zu schaffen. Insgesamt gesehen ist SPACED OUT aber ein recht unterhaltsames Spielchen, von dem auch angesichts des niedrigen Preises nicht mehr zu erwarten war.

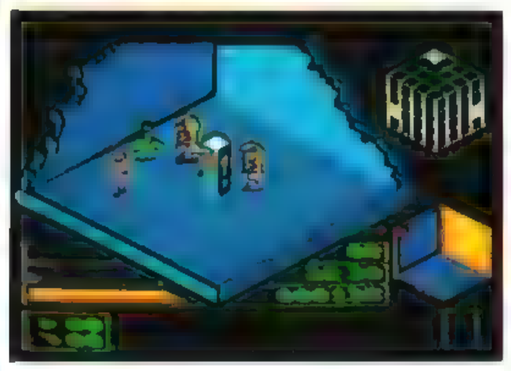
Grafik	5
Handhabung	9
Technik/Strategie	4
Spielwert	6
Preis/Leistung	7

Die Ahnen Knightlores

Von PHILIPP

Programm: Triaxos, **System:** Schneider (C-64), **Preis:** ca. 32 DM (Kass.), ca. 45 DM (Disk.), **Hersteller:** Ariolasoft/39 Steps, **Bezugsquelle:** u.a. Kaufhäuser

Also, was dem armen Spieler da bei **TRIAXOS** von **ARIOLASOFT/39 STEPS** aufgebrummt wird, ist selbst für den hemmungslosesten Spieler zuviel. Nicht genug damit, daß man gegen eine Heerschaar von Robotern, Droiden und Klonen kämpfen muß, um einen Gefangenen zu befreien. Nein, zusätzlich muß man noch einen Schlüssel (fürs Gefängnis) und ein Jet Pack (für den Transport) finden, und für das alles hat man nur eine halbe Stunde Zeit! Etwas verwundert hat mich allerdings, daß dieses Game nur über 64 Screens verfügt, denn eigentlich erwartet man von einem Action-Labyrinthspiel dieser Art ja doch mindestens 100 Räume, oder? Zum Glück entsprechen wenigstens die anderen Features dem *Knightlore*-Standard. So sind z.B. die Screens wieder in der noch immer so beliebten Vogelperspektive von „links oben" aufgebaut, und auch die Steuerung ist immer noch gewöhnungsbedürftig (ich werd'die nie schnallen). Problematisch wird es für den Spieler, wenn er von einem Raum in den anderen gelangen will, denn dazu muß er entweder einen „Face-Lift" in der Mitte des Raumes finden oder eine Granate so plazieren, daß eine verborgene Tür aufgeht. Rechts oben befindet sich übrigens immer ein Modell des Raumes, wobei alle Türen eingezeichnet sind. Knifflig wird's, wenn sich die Türen an der Decke oder an einer anderen Stelle zu weit oben befinden, denn dann muß Sprengstoff an die Wände gesetzt werden, und der will erst mal gefunden werden. Eine ganz nette Idee der Programmierer ist die Möglichkeit,



seine Spielfigur im „Klonenproduktionsraum" vervielfältigen zu lassen. Allerdings geht da einiges an Energie verloren, aber soviel braucht unser Held sowieso nicht davon, denn die feindlichen Robots agieren größtenteils recht plump, wenn sie angreifen. Von der Grafik her gibt es an TRIAXOS aber eigentlich nicht viel zu meckern. Die Screens sind schneidermäßig bunt, die Animation der Sprites guter Durchschnitt. Nur den Sound fand ich etwas schwach, aber unbedingt schlecht ist er auch nicht. Also, Schneider-Freaks (und C-64-Besitzer), wenn ihr tatsächlich noch Lust auf ein Spiel dieser Art habt, dann ist TRIAXOS fast genau das Richtige für Euch, es sei denn, ihr holt Euch einen der *Ultimate*-Vorläufer.

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	7
Preis/Leistung	7

Nachfolger

Von ULRICH MÜHL

Programm: Revs +, **System:** C-64/128, **Preis:** ca. 30 Mark (Kass.) & etwa 45 Mark (Disc), **Hersteller:** Firebird Software, London, **Bezugsquelle:** u.a. Glass House Games, Felsberg.

Nachdem vor einem Jahr das Programm „Revs", die bejubelte Formel 3-Simulation jener Tage, auf den Markt gekommen war, hat man sich bei **FIREBIRD** nun entschieden, mit **REVS+** diesen Erfolg zu wiederholen. Wie man sich bereits angesichts des schlichten „Plus" denken kann, bekommt man hier kein völlig neues Programm, was ja schon bei einigen Titeln zu katastrophalen Flops geführt hat, sondern „lediglich" eine unter Berücksichtigung auf die Reaktionen der Revs-Spieler verbesserte und erweiterte Version des alten Revs'. Grafik und Sound haben sich nicht geändert, so daß wohl nur die Steuerung und die Strekken übrig bleiben. „Revs +" bietet gegenüber dem alten „Revs" vier neue, zusätzliche Strecken und verschiedene Steuerungsmöglichkeiten, von denen aber keine sehr einfach ist. Wer das alte Revs hat und nicht damit klar kommt, der kommt auch mit dem neuen Revs nicht klar (so erging es manchem in der Redaktion). Revs ist halt was für Liebhaber! Eine Anmerkung zur „Motivation": Wer mit Revs nicht klar kommt, ist natürlich weniger motiviert, als eine(r), der/die mit Revs „seinen/ihren Führerschein gemacht hat", klaro?

Grafik	8
Sound	2
Spielablauf	9
Motivation	8
Preis/Leistung	9

Teufels-Braut

Von MICHAEL KOHL

Programm: Bride of Frankenstein, **System:** C-64, Schneider, **Preis:** ca. 30 DM (Kass.), ca. 45 DM (Disk.), **Hersteller:** Ariolasoft, Gütersloh, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Richtig gruselig geht's in **BRIDE OF FRANKENSTEIN** von **ARIOLASOFT** zu. Es ist Mitternacht, und der Spieler schlüpft in die Rolle von Dr. Frankensteins Braut, um für dessen Geschöpf, welches im höchsten Turm des Schlosses darauf wartet, Leben eingehaucht zu bekommen, die noch fehlenden lebenswichtigen Organe zu besorgen. Realisiert wurde dies in der Form eines Action-Adventures. 60 Räume gilt es zu erkunden, doch viele sind zu Anfang aufgrund verschlossener Türen noch gar nicht zugänglich. Um sie zu öffnen, muß man sich einer der sieben Schlüssel bedienen, die überall im Schloß verstreut liegen und von denen man immer nur einen tragen kann. Außerdem ist das Spiel (Zitat) „mit erschreckend guten Grafiken versehen worden. Also stürzte ich mich voller Erwartung ins „Vergnügen"!

Nach dem Laden ging es los. Zunächst mußte ich beim Anblick meines Helden-Sprites (Frankensteins Braut) schallend lachen. Wie ein Fotomodell sah sie nun beileibe nicht aus, sondern war ziemlich dick und hatte wehende, blonde, struppige Haare. Na egal, dafür beeindruckten mich die Räume des Schlosses um so mehr. Sie sind sehr detailliert gezeichnet, mit schönen Farben versehen, unheimlich vielfältig und füllen fast den ganzen Bildschirm aus. Im unteren Teil des Bildschirms befinden sich die Anzeigen für die Gegenstände, die man aufnehmen kann und die programmgestützte Pulskontrolle. Durch auftauchende Geister steigt die Pulsfrequenz, und bei einem zu hohen Wert kollabiert man, will heißen „Game Over", da man nur über ein Leben verfügt. Nach diesem ersten Eindruck begann ich durch die diversen Räume zu steuern, die fast ohne Zeitverzögerung aufgebaut werden. Schnell hatte ich den ersten Schlüssel gefunden und auch schon drei Türen aufgeschlossen, als mein Puls von zwei hundsgemeinen Skeletten derart hochgetrieben wurde, daß das Spiel beendet war. Beim nächsten Versuch fand ich dann eine Schippe, mit der man Särge ausgraben kann, in denen Organe liegen. Beim Graben sieht Frankensteins Braut allerdings eher wie ein Bauarbeiter aus, der einen Preßlufthammer schwingt. Spitzhacke und Laterne benötigt man dagegen, um zwei Gruften auszuräumen, wobei die Spitzhacke außerdem zur Abwehr der Skelette benutzt werden kann. Gegen Gespenster ist man jedoch machtlos, so daß bei ihrem Auftauchen die Flucht der einzige Ausweg ist.

Schwachstellen gibt es bei BRIDE OF FRANKENSTEIN zudem nur wenige. Einmal wäre da der Sound zu nennen. Zu Beginn wird eine schwache Version der „Toccata" gespielt, ansonsten ertönt nur das Hämmern des Pulses. Außerdem hatte ich manchmal Schwierigkeiten mit der Orientierung. Es erschien mir, als ob sich die Raumaufteilung im Schloß durch die Aufnahme eines anderen Schlüssels veränderte. Durch Wechsel des Schlüssels tauchten Türen auf, bzw. verschwanden, was mir schon seltsam erschien. Auch kann man von den Geistern bisweilen so in die Zange genommen werden, daß es keine Fluchtmöglichkeit mehr gibt. Ansonsten stimmt eigentlich alles an diesem Programm, und ich kann eine Menge Spielspaß versprechen. Jeder sollte sich das Game auf jeden Fall einmal anschauen, und ich bin mir sicher, daß sich dann viele dieses Spiel zulegen werden.

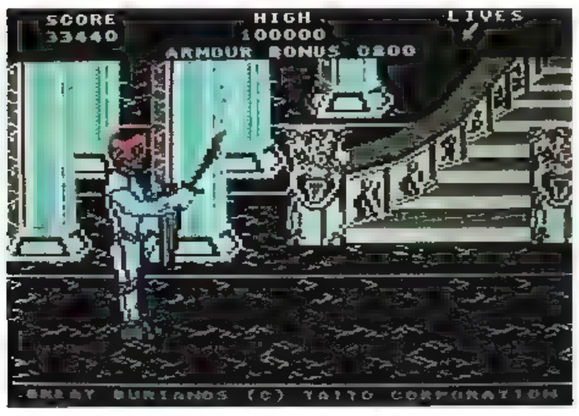
Grafik	9
Sound	4
Spielablauf	7
Motivation	9
Preis/Leistung	9

Dreimal Mittelmaß

Von ULRICH MÜHL

Programm: Trio Hit Pack, **System:** C-64, Spectrum, Schneider, **Preis:** ca.35 DM, **Hersteller:** Elite Systems, Walsall, England, **Bezugsquelle:** u.a. Glass House Games, Felsberg; Leisuresoft, Dortmund.

Drei neue Hits auf einer einzigen Kassette/Diskette (für Spectrum und Schneider sogar vier) verspricht **ELITE Systems** den Käufern des **TRIO HIT PACK.** Was man von solcherart Versprechungen zu halten hat, hat uns ja schon so manches Softwarehaus „eindrucksvoll" bewiesen, und so stehe ich auch dem ersten Programm des Hit-Packs recht kritisch gegenüber. **CATABALL** heißt es; es versetzt den Spieler in die mißliche Lage, eine aus vier hüpfenden Bällen bestehende Kette erfolgreich durch von links nach rechts scrollende Levels zu manövrieren. Wenn man hierbei auf Feuer drückt, macht die Kette anstatt eines niedrigen Sprunges einen hohen Sprung, der der Bonuspunktanhäufung dienlich ist, da man mit ihm an Bäumen wachsende Früchte, herumtreibende Luftballons etc.



aufsammeln (=berühren) kann. Wenn man nach links bzw. rechts steuert, erhöht bzw. vermindert die „Kette" ihr Tempo, was allerdings etwas träge geschieht, so daß es ganz und gar nicht einfach ist, den selbstverständlich vorhandenen Hindernissen mit der gesamten Ballkette auszuweichen. Wenn es nun (zwangsläufig) geschieht, daß es einen Ball mal erwischt, so springt der Rest der Ballkette bis zum bitteren Ende, d.h. dem Verlust eines Lebens, weiter. Grafik und Sound sind bei diesem Programm recht gut.

Das nächste Programm des Samplers ist **AIRWOLF 2,** der Nachfolger (so nehme ich an) zu dem alternden, aber trotzdem guten Programm AIRWOLF (man erinnere sich: bei jenem mußte man mit dem Hubschrauber Airwolf in einer Höhle verstreute Männchen aufsammeln (=retten)). AIRWOLF 2 geht da in eine etwas andere Richtung. Stringfellow Hawke hat den Auftrag erhalten, mit seinem Hubschrauber ein außerirdisches Raumschiff zu vernichten, welches angeblich die gesamte irdische Zivilisation bedroht. Den Spielablauf hierbei kann man ungefähr als Mischung zwischen *Nemesis* und *Delta* sehen. Das einzige, was hierbei von den erwähnten Vorbildern abweicht, ist die Flugrichtung des Hubschraubers (der fliegt nämlich nach links statt nach rechts!). Dieses Programm ist außerdem gemein schwer, so daß man so gut wie 0 Prozent einer Chance hat, Level 2 zu überstehen. Nicht ganz so gut.

Das dritte Spiel im Bunde ist **GREAT GURIANOS,** dessen Rechte ELITE von *TAITO* gekauft hat (die GURIANOS kommen also aus der Spielhalle). Spielerisch dürfte GREAT GURIANOS wohl das simpelste der drei Programme sein: man muß mit seinem Mann (riesengroß dargestellt) durch einen Gang laufen und dabei ständig Feuerbälle abwehren, sowie herumfliegende (bonusbringende) Schwerter berühren. Ist man am Ende des Teilstückes eines Ganges angelangt, so steht einem ein Kampf mit einem anderen Recken (oder später mit einer Amazone) bevor. Level 1 ist hierbei durchaus schaffbar, wogegen Level 2 nur etwas für Leute mit mehr als blitzschnellen Reflexen ist. Nicht umwerfend.

Alles in allem kann man sagen, daß man für seine 35 Märker drei (3DC, das vierte Programm habe ich leider nicht zu Gesicht bekommen, und von der Anleitung wollte ich nicht ausgehen) recht annehmbare Programme bekommt, wenn es auch nicht die versprochenen Hits sind. Es war vernünftig von ELITE, die drei (vier) Programme zusammen zu verkaufen, da sie einzeln nicht den Hauch einer Chance (höchstens als Low-Budget-Programme) gehabt hätten. Bevor ich mir allerdings für 35 Emm den TRIO-Sampler kaufen würde, wäre jedenfalls erst einmal *Wizball* dran, da dieses den Unterhaltungswert der hier angebotenen Programme locker überbietet.

Grafik	8-9
Sound	8-9
Spielablauf	5-8
Motivation	7-8
Preis/Leistung	8

Viel Action für wenig Geld!

Von MICHAEL KOHL

Programm: Thunderbolt, **System:** C-64, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Code Masters, **Bezugsquelle:** u.a. Joysoft,Köln

CODE MASTERS, eine relativ junge Softwarefirma, die auch schon das bekannte *BMX Racers* programmierten, haben ein neues Shoot-em-up Game produziert: **THUNDERBOLT.** Die Hintergrundhandlung, durch verschiedene Zeitzonen zu reisen, ist eindeutig von *Space Pilot* abgekupfert, und der eigentliche Spielablauf erinnert ein bißchen an *Uridium.* Man rast über eine schier unglaubliche Anzahl verschiedener Landschaften, knallt alles ab, was sich einem in den Weg stellt, und landet, falls man alles wohlbehalten überstanden hat, auf einem kleinen Flugplatz. Außerdem hat man dazu nur eine bestimmte Zeit zur Verfügung. Die Level sind alle grafisch wahnsinnig gut gestaltet, aber auch leider ganz schön schwer. Zum Glück wird man nicht von den vielen unterschiedlichen Angreifern beschossen, sondern sie versuchen einen nur zu rammen, was bei Erfolg ebenfalls Zeit kostet. Allerdings gibt

es noch die „Energy Bomb", die man in manchen Situationen unbedingt braucht. Sie wird durch „Space" aktiviert und vernichtet alle Gegner auf dem Bildschirm. Angesichts der hohen Geschwindigkeit des Programms und der dauernden Angriffe ist ein Joystick mit Dauerfeueroption bei diesem Spiel fast unerläßlich. Hat man ein Level geschafft, erhält man für die übriggebliebene Zeit noch ein paar Punkte gutgeschrieben.

Ich selbst habe THUNDERBOLT mit großer Begeisterung gespielt. Alle Reize eines guten Ballerspiels sind in diesem Programm vereinigt: gute Grafik, viele Level, schnelle Action, guter Sound und hohe Motivation. Außerdem spielt der günstige Preis auch noch eine große Rolle. Wir wollen nur hoffen, daß CODE MASTERS, die MASTERTRONIC mittlerweile große Konkurrenz auf dem Billigspielesektor machen, auch weiterhin solche guten Spiele veröffentlichen werden. THUNDERBOLT – nicht nur für den, der sich mal wieder richtig abreagieren will, ein heißer Tip.

Grafik	9
Sound	7
Motivation	9
Spielablauf	6
Preis/Leistung	10

Auch auf dem C-64 spitze

Von UWE WINKELKÖTTER

Programm: The Guild of Thieves, **System:** C-64 (Atari ST, Amiga, Apple Macintosh, Apple II, C-128, Schneider, Schneider CPC 6128, Schneider Joyce, Atari XL/XE, Spectrum), **Preis:** zwischen 40 und 80 DM, **Hersteller:** Magnetic Scrolls U.K./Rainbird Software, **Bezugsquelle:** u.a. Kaufhäuser

Es gab in der noch relativ kurzen Geschichte der Spielesoftware wohl kaum eine Veröffentlichung, die mit soviel Spannung erwartet wurde wie **THE GUILD OF THIEVES** von **MAGNETIC SCROLLS/RAINBIRD** - hatte sich doch das Programmierteam um Anita Sinclair schon im letzten Jahr einen guten Namen mit dem Super-Adventure *The Pawn* gemacht. In Vorankündigungen und vereinzelteten Kostproben zum neuen Spiel durfte man also schon erahnen, daß mit THE GUILD OF THIEVES wiederum ein herausragendes Programm geschaffen wurde. Mittlerweile hat sich MAGNETIC SCROLLS wohl voll auf Adventures eingeschossen, denn wie verlautete, sollen in den nächsten zwei Jahren weitere fünf Programme veröffentlicht werden!

Nachdem ich nun das vorliegende Adventure in der Zwischenzeit ausgiebig genug testen konnte, um mir eine, wie ich hoffe, objektive Meinung darüber zu bilden, muß ich sagen, daß meine persönlichen Erwartungen mit dem nun vorliegenden Produkt noch übertroffen worden sind, denn das Spiel ist einfach hervorragend gelungen und bei meinem Test auf dem C-64 und Amiga eine reine Sensation!

Folgender Hintergrund rankt sich um das Spielgeschehen: Als angehender Meisterdieb haben Sie eine letzte Prüfung abzulegen, um in die berüchtigte Diebesgilde aufgenommen zu werden. Die Aufgabe besteht darin, ein auf der Insel Kerovnia gelegenes Schloß und seine Umgebung bis auf den letzten Wertgegenstand auszurauben. Alle diese Gegenstände (im Schloß und an verschiedenen, geheimgehaltenen Stellen) sind der Gilde bekannt - und sollte am Ende Ihrer Prüfung auch nur einer fehlen, sind sie durchgefallen! Rüsten Sie sich also am besten mit kariertem Papier und einem Bleistift aus, wenn Sie Ihre Mission beginnen.

Am Anfang des Abenteuers befinden Sie sich zusammen mit dem „Master Thief" in einem Boot, kurz vor dem Landesteg zum Festland. Versuchen Sie nun, aus dem Boot an Land zu gelangen, und erkunden Sie die Umgebung. Sie werden feststellen, daß es neben der Erforschung des Schlosses noch viele andere Dinge gibt, die Ihr Interesse wecken sollten. So finden Sie z.B. eine Höhle oder einen verborgenen Tempel, welche ebenfalls ihre wohlgehüteten Geheimnisse vor Ihren Augen verbergen. Lassen Sie nichts außer acht, und untersuchen Sie möglichst alles, was in irgendeinem Zusammenhang mit Ihrer Aufgabe stehen könnte. Doch aufgepaßt: Auch scheinbar unbedeutende Dinge können später das letzte fehlende Teilchen beim Puzzle sein!

Die Texteingaben beim Adventuren sind äußerst komfortabel, und selbst Sätze wie: „Get all the bottles that are on the bar except the green one, open them and throw the contents of the bottle of Whisky at the scar faced man, then quickly run through the door and hide under the bushes" versteht der Computer ohne Schwierigkeiten und führt die entsprechenden Befehle umgehend aus. Das alte Problem bei Text-Grafik-Adventures, daß man zwar die richtige Idee hat, aber einem nur das passende Wort zur Lösung der gestellten Aufgabe fehlt, ist bekannt - bei THE GUILD OF THIEVES ist jedoch das Vokabular so groß, daß es diese Schwierigkeiten kaum geben wird. Neben dem ausgezeichneten Parser werden natürlich - und dafür sind MAGNETIC SCROLLS ja bekannt – eine Vielzahl von künstlerisch sehr ansprechenden Grafiken geboten. Es ist immer wieder ein spannender Augenblick, wenn das nächste Bild erscheint. Ein großes Lob an das Programmierteam, das an vielen „Gemälden" mit viel Liebe gearbeitet hat und das meiner Meinung nach die Bildschirmgrafiken im direkten Vergleich zum Vorgänger *The Pawn* noch verbessert hat! Übrigens soll THE GUILD OF THIEVES Gerüchten zufolge einfacher zu lösen sein als das letzte Adventure – ich bezweifle das jedoch stark. Mir fiel auf, daß man zu Beginn relativ zügig durchkommt (Bei *The Pawn* hing man gleich fest). Ich glaube aber, daß die Programmierer letztendlich die richtige Mischung gefunden haben, um den Spieler am Bildschirm zu fesseln. Die echten „Nüsse" gibt es erst nach fortgeschrittenem Spielverlauf zu knacken. Man kann sich also erst mal austoben und eine Vielzahl von Orten erforschen. Das Game ist zudem opulent ausgestattet, und man hat sich wirklich eine Menge nützlicher Dinge einfallen lassen. So gibt es z.B. den Befehl GO TO, der es ermöglicht, einen schon bekannten Ort automatisch wieder aufzusuchen. Es genügt tatsächlich, GO TO SWORD einzugeben, wenn man vergessen hat, wo man das Schwert zuletzt liegengelassen hat. Ebenso ist es auf dem Amiga möglich, jeden der zehn „Function-Keys" mit einem bestimmten Befehl zu belegen. Möchte man z.B. nicht immer GET ALL eintippen, gibt man einfach über F1 diesen Befehl ein, und es genügt, später nur noch diese Taste zu drücken, um alle Gegenstände, die sich an entsprechender Stelle befinden, der Reihe nach einzupacken.

Zusätzlich kann auch der geschriebene Text im Spiel wahlweise vom Sprachsynthesizer des Amiga vorgelesen werden, oder ein angeschlossener Drucker registriert wie bei einem Schachspiel jeden Schritt, den man im Adventure gemacht hat. Auch das Schriftbild kann von antiker Kleinschrift auf größere Normschrift geändert werden, usw. Es ist schon toll, was hier alles geboten wird! Natürlich gibt es auch die üblichen Speichermöglichkeiten, so daß man nach Spielabbruch an gleicher Stelle wieder nahtlos anknüpfen kann.

Es gäbe noch so manche bemerkenswerte Dinge über THE GUILD OF THIEVES zu berichten, ich fasse aber an dieser Stelle nun in Stichworten die Bewertungskriterien abschließend zusammen:

Grafik: Bisher in Adventures unübertroffen und sehr ansprechend.

Vokabular: Ausgezeichneter Parser, der auch längere Sätze problemlos schafft. Tolle Idee, komplette Befehle wahlweise über die Funktionstasten eingeben zu können.

Story: Intelligent aufgebaut, abwechslungsreich und logisch.

Atmosphäre: Leichte Identifikation mit der Figur im Spiel. Durch detailreiche Texte und Grafiken sehr hohe Motivation.

Ausstattung: Das Spiel enthält ein vierzig Seiten starkes Begleitbuch (in deutsch!), eine Urkunde, eine Scheckkarte und einen Würfel.

Preis/Leistung: In Anbetracht dessen, was alles geboten wird, O.K.

Mir macht THE GUILD OF THIEVES eine Menge Spaß, und ich kann allen Adventure-Freaks dieses Programm nur wärmstens empfehlen!

Grafik	12
Story	10
Vokabular	11
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	10

Der Trick mit dem Stick

Von MANFRED KLEIMANN

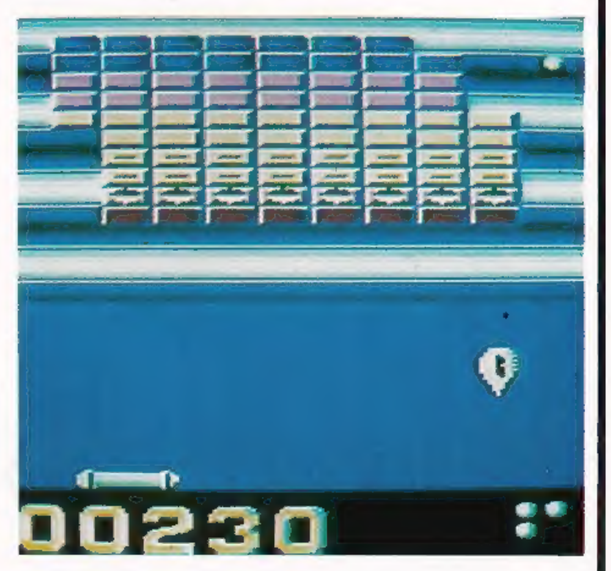
Programm: Breaker, **System:** Commodore 64, **Preis:** ca. 40 Mark (Disc), **Hersteller:** Radarsoft/Ariolasoft, Gütersloh, **Bezugsquelle:** u.a. Kaufhäuser.

Seit den Zeiten von *Krakout* und *Arkanoid* grassiert das „Breakout-Fieber" wieder. Wer sich hierbei nicht ansteckt, ist selbst schuld. Denn: Solch gute Varianten der alten „Mauerbrecher" gibt es nun mal in diesem unserem Jahre – 1987! Ein weiteres Beispiel guter Break-Kultur ist das **RADARSOFT**-Produkt **BREAKER.** Weiß Gott kein recht bemerkenswerter Titel, aber dennoch läßt er eindeutig auf das schließen, was da folgt. Zur Sache: BREAKER unterscheidet sich nur sehr gering von den oben genannten Games. Die einzigen Unterschiede liegen: in der Schwierigkeit, die ersten Level zu bewältigen; daß ein Editor vorhanden ist, der es ermöglicht, einen eigenen Parcours zu erstellen; daß 2 Spieler hintereinander antreten können (war bei *Krakout* nicht möglich) und daß die herunterfallenden zu berührenden „Sonderteilchen" rotierend in Herzform über den Bildschirm gehen.

Ansonsten bleibt alles beim alten: Man versucht krampfhaft, mit dem Stick (Paddles können nicht verwendet werden) den Ball im Spiel zu halten. Die einzelnen Steinchen sind – wie üblich – ein- und mehrfach zu beschießen, um sie vom Screen zu verbannen. Einige Varianten, die das Spiel etwas im Niveau steigen lassen, sind die verschiedenen „Sonderzeichen": „E" steht für expand=Vergrößerung des Schlägers; „C" für catch= fangen; „S" für springen (Sie gelangen ins nächste Level) oder „D" für Doppelball. Das einzig Neue sind folgende Versionen: „G" für gravity= schwerkraftmäßig, träge; „B" gibt Ihnen einen zusätzlichen Ball (Sie starten mit sechs); „F" steht für „folgen", d.h. Sie können per Stick den Ball regelrecht führen. Last but not least „L", das „Herrlichste" an BREAKER: Sie erhalten einen Laser, der es Ihnen ermöglicht, Steine abzuballern.

Vom Stick hängt eigentlich alles ab. Als ich mich zum Test an BREAKER heranwagte, bekam ich so meine Schwierigkeiten, den Stick ruckelfrei dem Ball entgegenzustellen. Die Kollisionsabfrage scheint mir etwas ungenau; bisweilen „läuft" die Kugel durch den Schläger. Stickmäßig verläuft auch der Eintrag in die High Score-Liste: Begleitet von einem anständigen Sound ist es an Ihnen, den richtigen Buchstaben mit dem hüpfenden Ball zu erwischen. Sie erfahren übrigens auch, welchen Platz Sie mit Ihrer Leistung (von Rang 1 bis 50) belegt haben!

Ansonsten ist zu sagen: „Etwaige Ähnlichkeiten mit vorhandenen oder vergessenen Programmen dieser Art wären rein zufällig!" Reicht das? Oder soll ich vielleicht noch hinzufügen, daß BREAKER zwar recht nett gemacht ist, aber leider, leider



ein paar Tage zu spät auf den Markt kam. Kurzum: Überflüssig!

Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	8

„Low Budget": Games zum Taschengeld-Preis

Von MANFRED KLEIMANN

(M.K.) – Mehr und mehr entpuppen sich die „Kleinen" als sehr groß, wenn es um den Verkauf von Software geht. Bisweilen läßt aber (verständlicherweise) die Qualität der sogenannten „Low Budget Games" zu wünschen übrig. Dies liegt auch daran, daß viele der zum Taschengeldpreis angebotenen Spiele mehr schnell erdacht und flüchtig gemacht werden. Zum Teil werden aber auch bei manchen dieser Labels Spiele aus vergangenen Tagen – egal, wie erfolgreich sie waren – neu aufgelegt. Tatsache bleibt, daß die „Taschengeld-Software" ihre Käufer findet. Tatsache bleibt, daß sich diese Käuferschicht vornehmlich aus Kindern und Jugendlichen zusammensetzt, und Tatsache bleibt auch, daß Software relativ günstig erworben werden kann, wenn man bedenkt, was ein „normales" Spiel momentan noch kostet. Markt(an)führer war und ist MASTERTRONIC, der diese Strategie schon seit Jahren verfolgt. Und das mit beachtlichem Erfolg, wie die Vergangenheit gezeigt hat. ASM-special möchte kurz auflisten, was sich bei den verschiedenen „Billig-Soft-Anbietern" tut!

Unser Archiv-Foto zeigt nur eine kleine Auswahl aus dem großen „Budget"-Angebot

Bleiben wir zunächst bei **MASTERTRONIC!** Es ist schon gar nicht überschaubar, welche und wieviele Titel pro Monat auf den Markt geworfen werden. MASTERTRONIC ist in dieser Hinsicht ein Paradebeispiel. Neben den hauseigenen Marken „Mastertronic", „MAD Games" und „Entertainment USA" hat man zwei weitere Labels in den Bann gezogen: „Bulldog" und „Ricochet".
Die augenblicklichen Renner sind neben „Motos" zweifelsohne „Amaurote" (64er, Schneider, Atari), „Feud" (64er, Schneider, Spectrum, Atari XL) und „Milk Race" (64er, Spectrum, Schneider, MSX). Nur Motos und Amaurote kosten etwa 15 Mark, während die anderen genannten Titel für 10 Mark den Besitzer wechseln.
„Bulldog" hat einige Titel im Sortiment (siehe: FEUD!), die einen „besonderen Touch" besitzen. „Colony" war neben „Jackle & Wide" oder „Destructo" ein Erfolg. Das ultraneue „Ricochet-Label" schießt sich mehr auf Sportspiele ein, die da lauten: „Eddie Kidd Jump Challenge", „Brian Jack's Supersport" oder „Geoff Capes Strongman". Alle diese Programme kosten nur 10 Mark. „Eddie Kidd..." erinnert sehr an „Kik Start" (von Mastertronic), während beide letztgenannten Spiele ursprünglich von MARTECH stammen und neu aufgelegt wurden. Wie gesagt, MASTERTRONIC und seine neuen Labels sind derart fleißig, daß man kaum noch überschauen kann, welcher Titel gerade „in" ist. Und: Hier wie anderswo stellt sich die Frage: „Sind Programme, die 30 Mark kosten, wirklich auch dreimal so gut wie die Low Budgets?"
Nun, es gibt natürlich auch noch andere Anbieter, die im Kielwasser von MASTERTRONIC mitgefahren sind. Auch diese Produkte kosten fast durchweg 10 Mark und haben teilweise eine erstaunliche Qualität. Nehmen wir als Beispiel **BUG-BYTE:** Eine Fülle von neuen Produkten lagen der ASM-Redaktion vor. Bei BUG-BYTE konzentriert man sich nicht auf bestimmte Rechner oder Spielgattungen. Vielmehr soll versucht werden, etwas „betagtere" Games für wenig Money an den Endverbraucher zu bringen. Die momentan herausragensten Titel: „Nick Faldo plays the Open" (ein Golfspiel, welches für Spectrum, C-64 & Schneider erhältlich ist); „Alice in Videoland" (für C-64 – Sie erleben die Abenteuer von Alice neu; nur diesmal im „Wunderland" des computerisierten Zeitalters); „The Pay Off" (C-64, Atari XL – es handelt sich um ein Textadventure. Sie befinden sich in den Wilden 30ern und versuchen, mit (un)lauteren Mitteln an die schnelle Mark zu kommen). Desweiteren wären noch zwei Billigspiele für den BBC zu erwähnen, die in puncto Qualität wirklich zu den besten gehören: „Templeton" (eine Maus geht ihren Weg – durchs Labyrinth) sowie „Squeakaliser" (hier spielt eine killende Katze die Hauptrolle). Nota bene: Bug-Byte hat eine gut sortierte Abteilung. In diesem unserem Lande ist man aber noch nicht so recht aufmerksam gemacht worden.
In den Kaufhäusern treiben sich noch zwei weitere Low Budget-Firmen herum: Zum einen wäre die **FIREBIRD 199 RANGE** zu erwähnen, die immer mehr ins Rampenlicht rückt. Der Grund: Es gibt sehr viele Titel, die von der „Verarbeitung" her durchaus hätten teurer angeboten werden können. Sind sie aber nicht...Zehn Mark kosten auch bei FIREBIRD die Renner „I, BALL" (wunderbares Action-Game für Spectrum & C-64 – letztere Version mit Sprachausgabe!!!); „Oriental Hero" (fernöstliches Kampfspiel für den Spectrum); das spannende Schneider-Abenteuer im Weltall, namens „Mission Genocide" sowie die Neuauflagen von „Decathlon" (C-64), „Silver Raid" (Speccy) oder „H.E.R.O.", „Pneumatic Hammers", „Park Patrol" und „Chimera" (für verschiedene Rechner). Der Stuff ist gut.

Nicht erst seit dem „BMX Simulator„ (für C-64 und Spectrum) hat sich auch **CODE MASTERS** einen Namen gemacht. In den Kaufhäusern sind jene Produkte des britischen Softwarehauses aus Banbury bereits stark vertreten. Besonders großen Anklang hat ein vierteiliges Ballerspielchen in der Redaktion gefunden, das sich „Lazer Force" nennt. Für ganze 10 Mark erhalten die 64er-Freaks ein Spiel, das in puncto Ablauf durchaus mit manchen Amiga-ar-

tigen Ballereien im Weltraum messen kann! Ebenfalls für den 64er ist „Cosmonut" erschienen. Hier haben Sie gleich fünf Spiele auf einmal, die Sie in Ihren Rechner laden können. Die Grafiken sind ausgezeichnet; der Taschengeldpreis stimmt. Was will man mehr? Natürlich gibt es auch bei CODE MASTERS einige schwächere Programme. Die herauszufinden, werden wir in den nächsten ASM's versuchen.
Was gibt's noch so auf dem Markt der günstigen Software? Es fallen mir spontan noch vier weitere Anbieter ein, die einige Highlights produziert haben. Beginnen wir doch mit **ATLANTIS!** Ein besonderer Knüller ist „DAA" (Schneider & Spectrum). Es handelt sich um ein Grafik-Adventure der alten Schule. Der Unterschied besteht in der „besonderen Sprache". Wer also (auch) die „Umgangssprache" des Englischen versteht, wird seine helle Freude an diesem Produkt haben! Atlantis hat sich alle Mühe gegeben, den Parser mit teilweise obszönen, unanständigen Worten „zu füttern". Die Geschichte ist gut; die Atmosphäre dicht. Klasse! Andere 10-Mark-Hits sind „Death Race" (C-64, Atari XL – ein herkömmliches Formel-1-Rennen) sowie „Panic" (C-64, BBC, Atari XL – ein Gerüstspiel mit einigen Feinheiten). Atlantis wird sich aber verstärkt um 64er-Software kümmern müssen, um auf dem deutschen Markt Fuß zu fassen!
Ein besonderes Thema ist das CRL-Unterlabel **THE POWER HOUSE!** Zum großen Teil wird diese „Taschengeldreihe" von Spielen bestimmt, die meist nur von mittlerer bis schlechter Qualität sind. Ausnahmen an „wertvollen", weil preisgerechten Programmen, sind rar. Meiner Ansicht nach ist nur das Tool „How to get most out of your Computer" (für C-64 & Spectrum) zu nennen. Vielleicht annähernd zehn Mark ist „Gods & Heros" (C-64) wert. Hierbei findet man sich in einem Screen wieder, den man schon seit 1983 her kennt: Ein Gerüstspiel mit einigen interessanten Effekten.

MAYNARD INTERNATIONAL versucht sich mit **TOP TEN** einen Namen zu machen. Doch: Was bisher angeboten wurde, ist nur recht spärlich. Momentan hat man sieben Titel veröffentlicht, wobei mir drei positiv auffielen: „Dawnssley" (Spectrum) ist ein nettes Action-Spielchen, wo Sie als Elfe oder Krieger bösen Monstern mutig entgegentreten müssen. „Darkwurlde" (Schneider) versetzt Sie in die Pflicht, in 40 Tagen 20 Maulwürfe zu killen (was würde MONTY dazu sagen?). Den Titel „Forbidden Forest" (C-64 & Atari XL) kennen Sie bestimmt schon. Das blutrünstige Action-Spiel kostet auch nur 10 Mark.

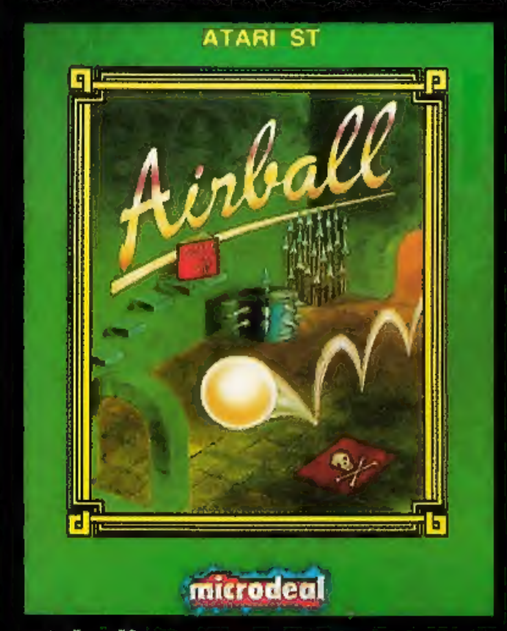
PRISM LEISURE (Sie erinnern sich? Die haben u.a. ADDICTIVE aufgekauft) haben nun auch ein Billig-Label: **FIRST STAR SOFTWARE.** Unter jenem sind die beiden *Boulder Dash*-Klassiker „Rockford" und „Rockford's Revenge" erschienen. Für ganze zehn Märker kann man jetzt endlich das „Original" in seinen Commodore 64 laden (sofern man sie noch nicht besitzt). Wollen hoffen, daß diese beiden Produkte keine Eintagsfliegen bleiben. Gute Qualität!!!
Zu den Low Budget Companies zählen auch zweifellsohne **AUDIOGENIC, RINO** und **KINGSOFT.** Audiogenic hatte aber in der Vergangenheit meist nur „Billigsoft" für den BBC im Sortiment. Augenscheinlichstes und bestes Beispiel „Omega Orb", ein „Action-Adventure mit einer Grafik und einem Spielablauf, wie es der BBC nur selten „gesehen" hat.
RINO (ein Label von ALLIGATA) setzt mehr auf die mittlere Preisklasse (etwa 16 Mark pro Kassette). Der momentane Knüller dürfte wohl das allseits bekannte wie geschätzte „Z" sein. Dieses schnelle Fighting Game gibt's für Schneider & Spectrum.

KINGSOFT, das deutsche Softwarehaus, überrascht in jüngster Zeit mehr und mehr mit preisgünstigen Spielen für die 16bitter („Demolition" – eine Art Breakout-Spiel für den Amiga sei hier stellvertretend genannt). Neben diesen „Aktivitäten" gibt es natürlich auch einiges für den C-16/Plus 4. Zu nennen wäre hier besonders das Highlight „Sommer Olympiade". Getreu den alten *Summer Games* geht es hier gleich in acht Disziplinen um die Medaillen. Das Game, das nur 30 Mark (Disc) kostet, kann man gar nicht hoch genug einschätzen. Ein echter Leckerbissen für die C-16-Freunde! Desweiteren hat man mit der Compilation „Plus Paket II" ein weiteres heißes Eisen im Feuer.
Und last but not least darf auch **HEWSON** in dieser Aufzählung nicht fehlen. Das bekannte Softwarehaus ist kürzlich mit einem Billig-Label gestartet: „Rack it".
Unter diesem Label erscheinen zunächst die Titel: Draughts Genius, Tunnel Vision, Ocean Conqueror, Sunburst, Anarchy.
Alle Titel werden für ca. 10 DM bei uns in Deutschland zu haben sein.
Bei HEWSON ist man generell gute Qualität gewohnt. Es bleibt abzuwarten, ob sich diese Qualität auch beim Low-Budget zeigt.

Bleibt abschließend eigentlich nur noch die Frage: „Wie wird es weitergehen mit den Billigangeboten?" Der Trend ist eindeutig. Je mehr Low Budget Software angeboten wird, um so schwieriger könnte es für die „herkömmlich ausgezeichnete" Ware werden, Käufer zu finden. Tatsache ist, daß der Low-Budget-Markt einiges bewirkt hat: Die Preise für Software fallen stetig. Man muß es erstmal bewerkstelligen, „normale" Software qualitativ so gut zu produzieren, um das Zeug abzusetzen. Denn: Die Ideen, gute Programme zu entwickeln, gehen den Programmierern so langsam aus. Was Neues auf den Markt kommt, ist fast zu 70 Prozent ein Remake oder ein zusammengepuzzletes Spielchen aus bekannten Elementen. Wen wundert's dann, wenn die Firmen alte Programme neu auflegen oder ihr Heil in einer „middle-priced Range" suchen (Beispiele: GREMLIN mit „West Bank" oder SOFTWARE PROJECTS mit „Star Paws").

Eins ist aber sicher: der Low Budget-Markt wird seine Daseinsberechtigung verteidigen! Besonders, wenn man bedenkt, daß Kinder und Jugendliche ihren Spielspaß für wenig Geld erhalten können, ohnen zu lange auf ein „normales" Programm sparen zu müssen. In England ist dieser Markt zu einem echten „Faktor" in der Software-Szene geworden. In Deutschland ist er dabei, einen ähnlichen Siegeszug zu starten. ■

Aktuell im Softwareshop



Airball

Dieser verdammte Magier hat Sie doch tatsächlich in einen Ball verwandelt! Ein Kick, und Sie rollen auf den Weg durch mehr als 200 Räume mit allerlei Hindernissen. Erst das Zauberbuch im letzten Raum kann den Bann brechen.

Bride of Frankenstein

Es ist tiefste Mitternacht, ein Gewittersturm tobt, und Sie sind völlig allein auf Schloß Frankenstein. Es ist Ihre Aufgabe, Frankie, das Monster, zum Leben zu erwecken. Doch das ist nicht so leicht, da das Schloß mit seinen vielen Räumen, Gängen und Gruften einiges an Hindernissen und Gefahren in sich birgt.

Dead Ringer

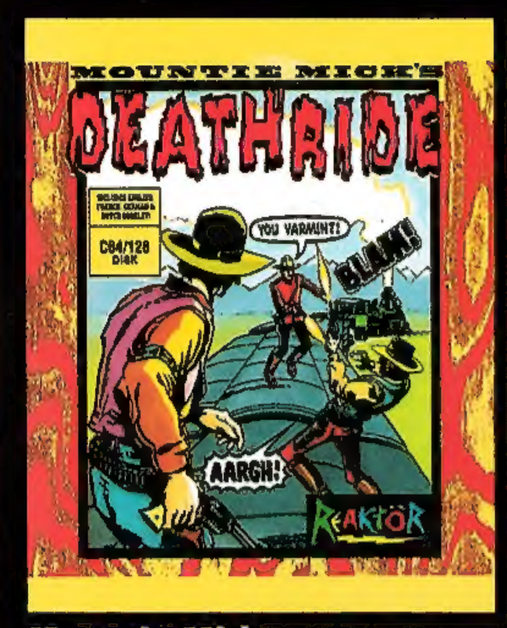
Die Chance, hier heil herauszukommen, ist wahrlich gering. Es erfordert Ihre ganze Geschicklichkeit, in einem heißen Rennen allen Gefahren und Hindernissen auszuweichen. Versuchen Sie Ihre Mission zu erfüllen, doch Sie haben nicht viel Zeit!

Deathscape

Die Zukunft aller freien Sonnensysteme liegt in Ihren Händen! Vernichten Sie mit Ihrem Raumschiff, in einer Art futuristischem Gladiatoren-Wettstreit, die heimtückischen Vargs. Dringen Sie in die Festung der Vargs ein, umgehen Sie die komplizierten Verteidigungsanlagen und zerstören Sie die Festung. Es geht um Leben und Tod!

Hades Nebula

Man schreibt das Jahr 2124. Die Lebensbedingungen auf der Erde verschlechtern sich von Tag zu Tag. Die Gründung von Kolonien im Universum ist der einzige Ausweg. Doch der mächtige Hades versucht das zu verhindern.



Mountie Mick

Der Goldtransport des Trans-Canadian-Express wird überfallen. Es kommt zum Kampf zwischen Mick, dem unermüdlichen Mountie, und der McClusley-Bande. Schafft Mick es, alle Gefahren, wie lecke Tankwagen, gefährliche Ladungen, Granaten und dunkle Tunnel, zu überstehen?

Revs Plus

Im Cockpit eines Formel III-Rennwagens rasen Sie auf den Rennstrecken von Brands Hatch und Silverstone. Das Tempo ist höllisch, und Ihre Konkurrenten gehören zu den besten Fahrern der Welt. Können Sie den Sieg davontragen? Jetzt auch mit Joystick spielbar!

Starfox

Sie sind Hawkins, der Pilot der Starfox. Der Friede innerhalb des Systems Hyturian, der durch den Schutzwürfel Rubicon gewährleistet wird, ist in Gefahr. Durch einen Riß im Schutzwürfel ist ein umheimlicher Planet in das System eingedrungen, der alles zerstört, was in seine Reichweite gelangt. Vernichten Sie diesen Planeten, bevor es zu spät ist.

Triaxos

Ihre Mission ist es, in ein Hochsicherheitsgefängnis im Weltraum einzudringen, um den einzigen Menschen zu retten, der in der Lage ist, die mächtigste Waffe des Universums zu bedienen. Umgehen Sie die gefährlichen Roboter, die als Wachen fungieren, und alle anderen Sicherheitsanlagen. Ihre Zeit ist knapp!

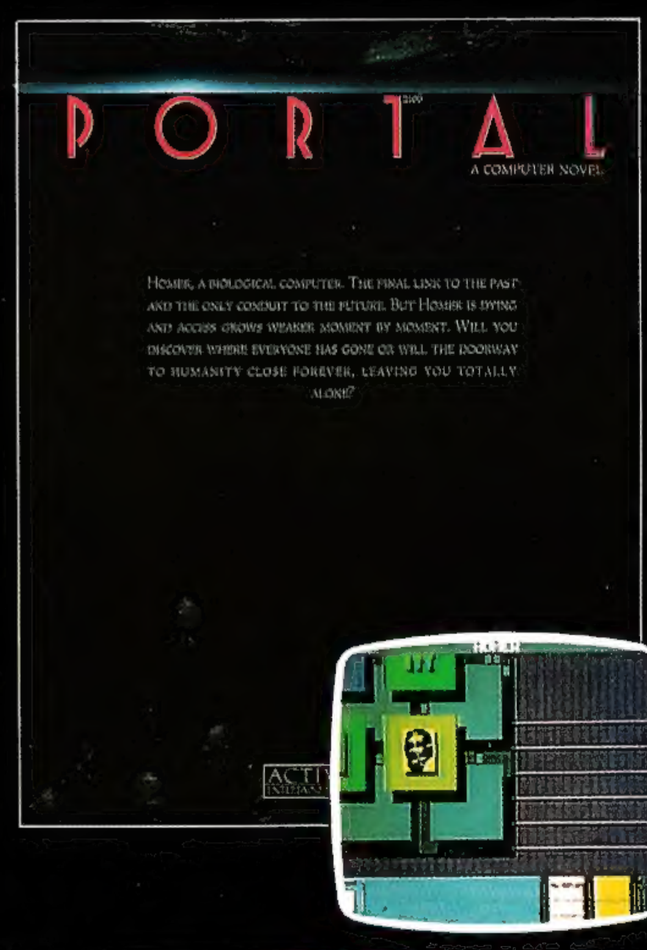
Zarjaz

Sie sind der Held Fax McSheen und werden als Absolvent der Sternhochschule losgeschickt, um mit einer fliegenden Untertasse im All für Ordnung zu sorgen. Glücklicherweise sind Sie mit Raketen und drei Angriffsdrohnen ausgerüstet, denn Sie müssen allerhand Gefahren widerstehen.

Auf dem Weg in die Charts

Segeln, ohne naß zu werden!

Bevor Sie gegen Ihre internationale Konkurrenz antreten, müssen Sie erst einmal Ihr eigenes Schiff konstruieren: Mastlänge, Kiel, Material, Wasserlinie ... Dann kann es losgehen — unter Beachtung des Windrichtungs- und Geschwindigkeitsmessers, Kompaß und der Radargeräte.



Adventure oder schon Buch?

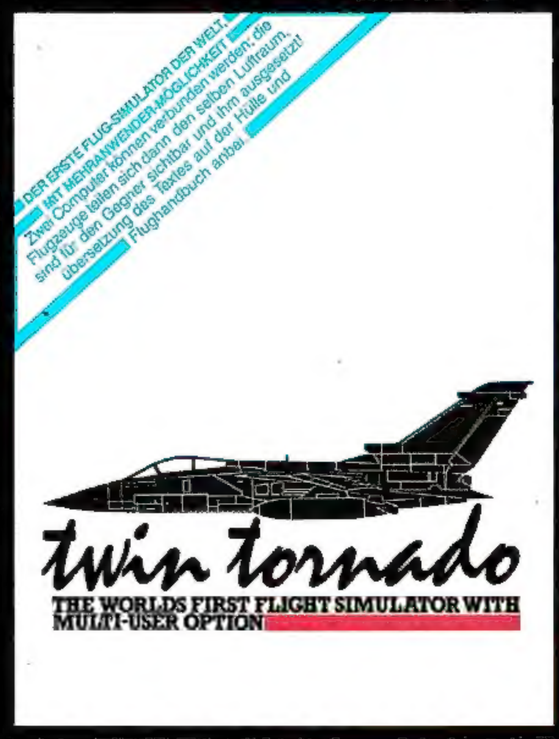
Portal ist die weitentfernte Zukunft, das 21. Jahrhundert. Sie kehren von einer langen Reise zurück auf die Erde und stellen fest, daß dort keine Menschen mehr leben. Warum und wohin die Menschen gegangen sind, kann Ihnen nur Homer — ein lebender Computer — beantworten. Sie nehmen über einen verlassenen Computerterminal Kontakt zu ihm auf. Aber beeilen Sie sich — Homer stirbt.

Etwas für die Lachmuskeln

Graf Chameleon, Meister der Verkleidung und erklärter Feind des Volkes, ist entschlossen, seine neuentwickelte Waffe, den Rubbertronic Ray, gegen das Empire einzusetzen. Stoppen Sie Graf Chameleon, um das Empire zu retten.

Der Pawn-Nachfolger mit 90 Punkten von „Happy Computer" bewertet.

Die Gilde der Diebe ... Wer in diese ausgewählte Gesellschaft aufgenommen werden will, muß eine kleine Mutprobe bestehen. Ein strengbewachter Schatz soll von einer Insel gestohlen werden. Klar, daß das nicht ohne Schwierigkeiten zu meistern ist!



Flugsimulation auf Basis des Tornado

Setzen Sie sich in die Pilotenkanzel des europäischen Kampfflugzeuges Tornado! Erleben Sie eine Flugsimulation, die exakt dem Original entspricht. Die 3D-Vektor-Grafik erzeugt ein unheimlich reales Fluggefühl.

Wer hat 100 verschiedene Spiele für den C-64?

Natürlich MASTERTRONIC!!!

KIKSTART
1985
CITY FIGHTER
HUMAN RACE
ONE MAN & HIS DROID
SOUL OF A ROBOT
SPACE HUNTER
NONTERRAQUEOUS
HUNTER PATROL
SEKAA OF ASSIAH
FINDERS KEEPERS
ACTION BIKER
THE CAPTIVE
MUNCH MANIA
RASTERSCAN
DARK STAR
S.O.S.
CHILLER
STARACE
WING COMMANDER
KOBYASHI NARU
MASTER OF MAGIC
MOLECULE MAN
MAKE MUSIC
SKYJET
SPOOKS
HEKTIK

EXCALIBA
HYPER FORCE
KANE
VEGAS JACKPOT
MINDCONTROL
ZZZZZZZ
SUPER PIPELINE 2
DUCK SHOOT
PHANTOMS OF THE ASTEROIDS
KENTILLA
ORBITRON
MASTER CHESS
SQUIRM
MILK RACE
CHALLENGER
CURSE OF SHERWOOD
FORMULA 1 SIMULATOR
THE LAST V-8
FRENESIS
5-A-SIDE SOCCER
BACK TO REALITY
BIG MAC
SPECTIPEDE
BMX RACERS
STARFORCE NOVA
SUB HUNT

QUEST FOR HOLY GRAIL
TREASURE ISLAND
HOLLYWOOD OR BUST
SPACE WALK
STORM
P.O.D.
BUMP SET SPIKE
MAGIC CARPET
VEGAS VIDEO POKER
STREET SURFER
BMX TRIALS
HYPERBOWL
PANTHER
L.A. SWAT
SPEEDKING
VIDEO MEANIES
KIKSTART 2
HERO OF GOLDEN TALISMAN
180 DARTS
HOLE IN ONE
SPELLBOUND
ICE PALACE
COUNTDOWN TO MELTDOWN
FLASH GORDON
SPORT OF KINGS
STRIKE-BOWLING

BALL CRAZY
FEUD
BRIAN JACK'S SUPERSTAR
CRAZY COMETS
MUTANT CAMELS 2
RAPID FIRE
CAGE MATCH
MOTOS
ZUB
LAZERWHEEL
AMAUROTE
INVASION
JACKLE + WIDE
EDDIE KIDD STUNTMAN
BOSCONIAN
WIZARD'S PET
ANGLE BALL
STREET BEAT
REVENGE AT RIGEL
CONQUEST
NINJA
VOIDRUNNER
DESTRUCTO
COLONY
ON CUE
SHARD OF INOVARBUL

MASTERTRONIC Spielkassetten erhalten Sie bei HORTEN, KARSTADT, KAUFHOF, WERTKAUF, MASSA, REALKAUF, EXTRA, ALLKAUF, SHOP 64, in allen gut sortierten Computerläden und im Versandhandel.

Weitere Informationen erhalten Sie von unserem britischem Geschäftsführer John T. Kellas!

MASTERTRONIC

Kaiser-Otto-Weg 18 · D-4770 Soest · Telefon (0 29 21) 7 50 20/28/29 · Telex 847341 Mast d.

***** Händleranfragen erwünscht *****